

YO-KAI WATCH 2 | MONSTER HUNTER STORIES | DRAGON QUEST XI...

ANÁLISIS SUPER MARIO RUN | DRAGON QUEST VIII

REVISTA OFICIAL NINTENDO | Wii U | NINTENDO 3DS

Nintendo®

NINTENDO SWITCH

¡YA LA HEMOS PROBADO!

¡LO CAMBIARÁ TODO!

- LA NUEVA CONSOLA A FONDO
- PRECIO Y FECHA DE LANZAMIENTO
- ASÍ SON LOS PRIMEROS JUEGOS

Super Mario Odyssey • Zelda: Breath of the Wild
Mario Kart 8 Deluxe • Xenoblade Chronicles 2
Splatoon 2 • The Elder Scrolls V: Skyrim...



Nº 293 / 3,50€ / Canarias 3,65 €







- **Trucos** para criar Pokémon competitivos
- El **consultorio** del Profesor Kukui

Sumario

REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 293



Gustavo Acero

Bienvenidos

A ver cómo lo digo sin perder la compostura: ¡HE PROBADO LA NINTENDO SWITCH! En persona, con mis manos, mis ojos y un rostro de ilusión que no sentía desde los tiempos de Nintendo 64. Gracias a un palizón de viaje exprés a Londres, invitados por Nintendo mientras Switch saludaba al mundo desde Tokio, este mes tenemos el honor de ofreceros un reportaje especial de 14 páginas sobre la consola y el catálogo que lo cambiará todo; incluida la revista, que estrena nuevos apartados como la **Juegoteca de Cranky**, el **Laboratorio del Profesor Fesor** y el ansiado regreso del **Consultorio de Oak**... digo Kukui. Y, aunque parezca mentira, ya estamos preparando los avances de **Zelda: Breath of the Wild** y los primeros juegos de Switch, porque falta poco más de un mes para tenerla en nuestras casas, bolsillos, mochilas y riñoneras. Ahora entiendo adónde se ha ido Rubén Guzmán (estará haciendo cola en la tienda), al que quiero dar las gracias en nombre de todos los que escribimos y leéis la Revista Oficial Nintendo por su impagable trabajo en estos últimos años. Te echaremos de menos, querido amiibo...



página **16** Reportaje Nintendo Switch. Ya hemos probado la nueva consola de Nintendo y aquí os lo contamos todo.



página **22** Reportaje Los primeros juegos de Switch. Y si la consola te ha emocionado, ojito a sus alucinantes juegos.

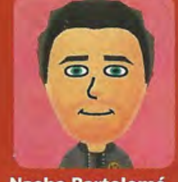


página **44** Análisis Dragon Quest VIII. Uno de los mejores juegos de rol de todos los tiempos, ahora en tu 3DS.

El equipo de la Revista Oficial



Roberto Ruiz Anderson
Sobredosis de rol en 3DS con DQ VIII y SMT IV: Apocalypse.



Nacho Bartolomé
Los anuncios sobre Switch y el nuevo Zelda me han dejado sin aliento... de lo salvaje.



Luis Galán
En Navidad abrí mi SNES, mi Wii... y muchos juegos que aún disfruto.



Alfredo Pavez
A la espera de los nuevos Yo-Kai, sigo dándole al Rhythm Paradise Megamix.

SWITCH

Bienvenida a casa, Nintendo Switch

El 3 de marzo se pone a la venta la nueva consola, que en España costará 329,95 euros.



80 juegos en camino

Nintendo ha confirmado que ya hay más de 80 juegos en desarrollo, y muchos de ellos los encontraréis en el gran reportaje de este número.

El año ha empezado bien movido en el mundo Nintendo: ya tenemos fecha de lanzamiento, precio, información de juegos y todo tipo de detalles sobre la nueva consola Nintendo Switch. Su lanzamiento internacional (incluyendo Europa) será el próximo 3 de marzo.

Se abren las reservas

En nuestro país tendrá un precio estimado de 329,95 euros y **ya podéis reservarla**. Habrá dos variantes del pack básico, que se venderán al mismo precio y cuya única diferencia estará en el color de los mandos Joy-Con: mientras que en una versión serán grises, en la otra tendrán los colores azul neón y rojo neón (ya sabéis cuál reservar si sois hinchas del FC Barcelona). El mismo día que se presentó la consola en Tokio, miembros de la Revista Oficial Nintendo estuvimos presentes en un evento paralelo en Londres para probar sus primeros juegos. **Nos han sorprendido especialmente los Joy-Con**, que tienen mucho más potencial del que imaginábamos, con **una detección de movimientos ultraprecisa y una tecnología de vibración que pone el listón a un nuevo nivel**. ¿Y qué decir de los juegos? Con 1-2 Switch y ARMS hemos empezado a comprobar lo que estos increíbles Joy-Con pueden dar de sí, y títulos como Splatoon 2 y Zelda: Breath of the Wild prometen darnos un sinfín de horas de diversión. En cuanto a bombazos que llegarán más tarde como Super Mario Odyssey y Xenoblade Chronicles 2, nos ha bastado con ver sus primeros tráilers para empezar a soñar intensamente con ellos. Unas cuantas páginas más adelante tenéis **un mega reportaje de 14 páginas**.





pág 6 **Torneo Pokémon**
Sekiam, ganador del Torneo Internacional, nos cuenta cómo es su equipo.



pág 8 **Invasión "Nindie" en Wii U**
La eShop será una fuente de grandes títulos independientes este año.

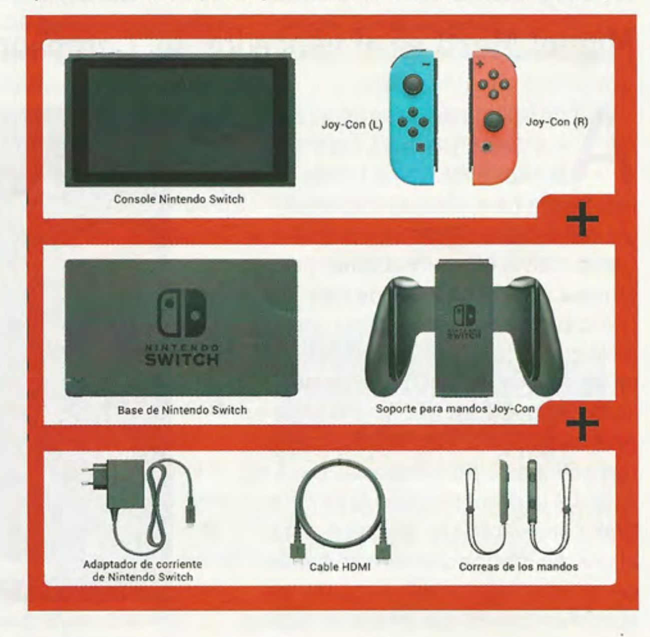


pág 10 **Larga Vida a 3DS**
Un año cargado de pelotazos: Mario Sports Superstars, YO-KAI WATCH 2, Pikmin, Lady Layton...



Todo esto, dentro de la caja

El pack básico incluye todo lo necesario para que empecéis a disfrutar de la consola junto a los juegos con los que decidáis acompañarla. Conectadla a la base para jugar en la TV o lleváosla suelta adonde queráis; por su parte, los Joy-Con podéis colocarlos en la propia consola, en el soporte especial o ajustarles las correas para coger uno con cada mano, en función del juego.



NINTENDO SWITCH ES UNA CONSOLA DOMÉSTICA CON ALMA DE PORTÁTIL, QUE ESTARÁ EN LAS TIENDAS EN MARZO Y QUE YA PODEMOS RESERVAR.

Gran presentación en Tokio

El 13 de enero, Nintendo presentó por todo lo alto la consola en una conferencia en Tokio. Durante una hora fueron desfilando grandes personalidades de Nintendo, encabezadas por el presidente Tatsumi Kimishima, y también representantes de third parties como EA, Sega y Grasshopper.



Yoshiaki Koizumi es el gran valor de la Nintendo actual: no sólo es el productor general de Switch, sino que también se está encargando del juego más prometedor, Super Mario Odyssey.



Miyamoto, Aonuma y Reggie no estuvieron personalmente en la conferencia, pero enviaron un simpático vídeo jugando a Zelda.



Hisashi Nogami se disfrazó de científico del laboratorio de investigación del calamar para presentar Splatoon 2.

ACTUALIDAD 3DS

Un español, ganador del torneo internacional de Pokémon

Miguel Martí es el vencedor del Campeonato Internacional de Pokémon VGC Europeo.

A principios de diciembre, entre los días 5 y 8, tuvo lugar en la capital de Reino Unido uno de los torneos más importantes del circuito oficial de Pokémon Competitivo, el **Internacional de Europa**. Tras el Mundial de San Francisco en agosto de 2016 comenzó la nueva temporada, que finalizará en agosto de este año con un nuevo Mundial, que esta vez tendrá lugar en Anaheim (California). Además, este torneo ha sido muy especial, pues no sólo era la primera vez que se celebraba un evento tan grande (hasta ahora, en Europa siempre se habían celebrado Nacionales), también era el primer torneo con el que se jugaba con las nuevas ediciones de la saga: **Pokémon Sol y Luna**. Por supuesto, al igual que en los últimos Nacionales

MIGUEL MARTÍ DE LA TORRE, MÁS CONOCIDO COMO SEKIAM, SE ALZÓ CON LA VICTORIA.

de estos últimos años, han sido muchísimos los jugadores españoles que han viajado para competir en este campeonato, y varios de ellos llegaron a clasificarse para las últimas fases. El jugador clasificado en el primer puesto del suizo, con un récord global de **12 victorias y 2 derrotas**, fue Miguel Martí de la Torre, más conocido como **Sekiam**. Miguel también consiguió vencer a sus rivales de cuartos y semifinales para enfrentarse al jugador italiano Nico Davide en la gran final. Tras disputar tres intensos combates, Sekiam se impuso finalmente a Nico y se proclamó vencedor del torneo, convirtiéndose así en el **primer campeón europeo y en el primer jugador clasificado para el próximo Mundial**. ¿Y qué mejor fuente que el propio campeón para que nos cuente su experiencia? ¡Disfrutad de la entrevista!



Miguel Martí (izquierda) y Nico Davide se estrecharon la mano amistosamente antes de comenzar a jugar la gran final. Durante todo el torneo se percibió mucha deportividad y respeto por parte de los jugadores.



Sekiam se enfrentó en la emocionante semifinal contra Ben Kyriakou, un conocido jugador británico.



Nico Davide de Cognetta eliminó a uno de sus compañeros italianos en el cruce de semifinales.



En las últimas rondas la tensión era máxima, y eso también se respiraba entre el público. Más de 300 personas asistieron a la final en directo, junto a más de 10.000 que vivieron el acontecimiento por streaming.



Entrevista a... Sekiam



Sekiam se aficionó a la saga con Pokémon Amarillo y, en 2010, empezó a jugar de forma competitiva tras acudir al Nacional que se celebró en España ese año. No ha dejado de entrenar desde entonces.

Miguel Martí de la Torre, alias Sekiam, nos cuenta cómo vivió la experiencia del Internacional y nos revela los detalles del equipo que le otorgó la victoria.

En primer lugar, ¡felicidades! ¿Cómo se entrena un entrenador para proclamarse campeón de Europa?
Es todo cuestión de paciencia y perseverancia. Llevo jugando competitivamente desde 2010 y, poco a poco, durante cada torneo que he jugado, he ido aprendiendo a controlar mejor los nervios, a analizar a los rivales para adaptar mi forma de juego a la de ellos y, sobre todo, a asimilar todas las posibles jugadas y estrategias que ofrece un juego como Pokémon. Para el Internacional sí que me preparé en profundidad las dos semanas previas al torneo.

¿Qué rivales te dieron más problemas? ¿Llegaste a temer por tu continuidad en el campeonato?
En varias ocasiones pensé que era la última ronda que jugaba del torneo. Muchos de los rivales que me tocaron tenían también mucho nivel y, de hecho, algunas de las rondas las gané por los pelos, literalmente. Varios combates los gané en el último turno por cambiar de opinión respecto a un ataque en el último segundo. ¡Los nervios que siento en esos momentos no los puedo comparar con ninguna otra experiencia! Pero en el momento en el que sale bien, la emoción y la cantidad de adrenalina que recorre el cuerpo lo compensa con creces. Creo que es ese riesgo y esa sensación de satisfacción al hacer una buena jugada lo que engancha tanto de este juego. En cuanto a los rivales, Toby, que finalmente perdió en Cuartos de Final contra Nico Davide (el subcampeón), fue el más duro para mí. Me enfrenté a él el primer día de competición y me destrozó, tal cual. Su equipo tenía mucha ventaja contra el mío y era prácticamente imposible para mí ganarle. Durante el segundo día volvió a tocarme contra él; no sé cómo, pero en ese segundo enfrentamiento, jugándomela muchísimo en cada turno, conseguí vencerle. Fueron los combates más tensos de todo el torneo y, al finalizar, recuerdo que me puse a gritar y a saltar de la tensión que había acumulado.

¿Qué sentiste cuando te enfrentaste a tu último rival italiano? ¿Y al alzarte con la victoria?
Nunca me imaginé que podría llegar a ganar el torneo, por lo que, cuando me vi empezando a jugar la final, no podía asimilarlo. En aquel momento, lo único que se me pasaba por la cabeza era: "Bueno, Miguel, ya lo has hecho muy bien, ahora a jugar lo mejor posible, como si fuese un combate más, sin pensar en toda la gente que está pendiente de esto, y si consigues ganar, mejor que mejor". Intenté relajarme al máximo y jugarlo sin pensar qué estaba pasando realmente. De hecho, a día de hoy sigo sin terminar de creerme que haya ganado el torneo. A raíz de esta victoria ha cambiado todo una barbaridad: muchísima gente ha empezado a seguirme en YouTube y a pedirme consejos para empezar a jugar. Está siendo una verdadera locura, ¡pero no podría estar más contento!

> "EN VARIAS OCASIONES PENSÉ QUE PERDÍA; DE HECHO, ALGUNOS COMBATES LOS GANÉ POR LOS PELOS".

Mi equipo ganador



GASTRODON
- **Objeto:** Baya Maranga
- **Habilidad:** Colector
- **EVs:** 252 HP / 48 Def / 76 SpA / 132 SpD.
- **Naturaleza:** Plácida
- **Movimientos:** Escaldar, Recuperación, Tóxico, Rayo Hielo



CELESTEELA
- **Objeto:** Restos
- **Habilidad:** Ultraimpulso
- **EVs:** 252 HP / 4 Atk / 92 Def / 116 SpD / 44 Spe
- **Naturaleza:** Cauta
- **Movimientos:** Sustituto, Protección, Cuerpo Pesado, Drenadoras.



GIGALITH
- **Objeto:** Litostal Z
- **Habilidad:** Chorro Arena
- **EVs:** 188 HP / 148 Atk / 172 SpD.
- **Naturaleza:** Firme
- **Movimientos:** Cuerpo Pesado, Vastaguardia, Avalancha, Protección



ARCANINE
- **Objeto:** Baya Zidra
- **Habilidad:** Intimidación
- **EVs:** 252 HP / 4 Atk / 60 Def / 28 SpD / 164 Spe.
- **Naturaleza:** Alegre
- **Movimientos:** Envite Ígneo, Protección, Alarido, Fuego Fatuo



GARCHOMP
- **Objeto:** Chaleco Asalto
- **Habilidad:** Velo Arena
- **EVs:** 12 HP / 236 Atk / 4 Def / 4 SpD / 252 Spe.
- **Naturaleza:** Alegre
- **Movimientos:** Terremoto, Avalancha, Colmillo Ígneo, Puya Nociva



TAPU KOKO
- **Objeto:** Banda Focus
- **Habilidad:** Electrogénesis
- **EVs:** 4 HP / 252 SpA / 252 Spe
- **Naturaleza:** Miedosa
- **Movimientos:** Rayo, Chispazo, Brillo Mágico, Protección

The Unlikely Legend of Rusty Pup es un ambicioso plataformas del estudio fundado por el creador de Conker, aunque aquí no hay ardillas sino un perrito hecho de piezas mecánicas.

Wii U / Switch

Los "Nindies" invaden Wii U

La eShop será una fuente de grandes títulos independientes.



El GamePad no duerme

Uno de los indies ya disponibles es **Back to Bed**, un onírico juego de puzles 3D nacido en iOS y Android en el que guiarás al sonámbulo Bob de vuelta a la cama.

Quien crea que Wii U tendrá sequía de buenos títulos este año, se va a encontrar un oasis en la eShop, porque algunas de las mejores compañías independientes ya han anunciado grandes juegos para los próximos meses, empezando por **Shovel Knight: Specter of Torment**.

Palabra de caballeros

Lo de Yacht Club Games es un regalo detrás de otro: tras Plague of Shadows, en primavera llegará la **segunda expansión gratuita**, esta vez protagonizada por otro de los villanos de la versión original, **Specter Knight**, junto a nuevas zonas, enemigos, jefes, objetos, armas y temas musicales; vamos, que será más bien un juego nuevo que una mera actualización.

Entre los títulos más esperados se encuentra **RIVE**, la explosiva aventura de acción 2D con disparos en 360 grados donde exploraremos un planeta repleto de trampas a un ritmo trepidante. También está previsto que llegue **Hollow Knight,**

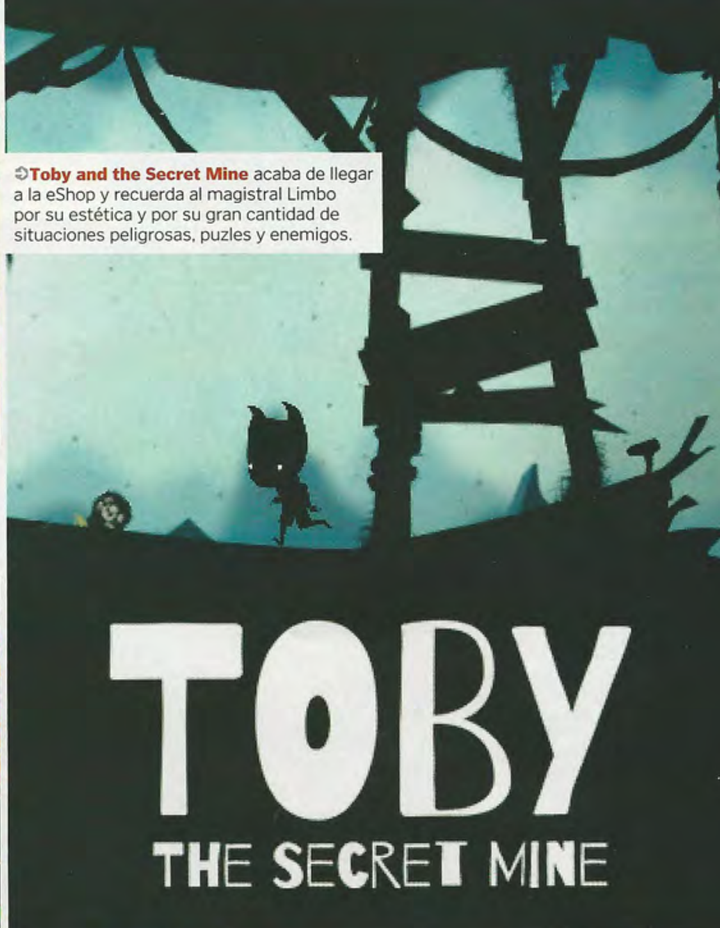
Specter Knight nos cambiará la pala y las bombas por la capa y la guadaña en la expansión gratuita definitiva.







RIVE es una explosiva aventura de acción 2D con disparos en 360 grados



Toby and the Secret Mine acaba de llegar a la eShop y recuerda al magistral Limbo por su estética y por su gran cantidad de situaciones peligrosas, puzles y enemigos.

Shovel Knight: Specter of Torment es prácticamente un juego hecho desde cero, pues no solo cambiarán los movimientos del "caballero", sino también sus niveles.



Forma 8

Hive - Jump

LAS AVENTURAS 2D SE APODERAN DE LA eSHOP DE Wii U CON AUTÉNTICAS OBRAS DE ARTE JUGABLES QUE IRÁN LLEGANDO EN 2017.

un descenso al inframundo repleto de tesoros y feroces enemigos con una estética artesanal 2D tan cautivadora como la de **The Unlikely Legend of Rusty Pup**, original plataformas de "ensayo y error" ambientado en un mundo industrial que hará buen uso del GamePad, ¡y está dirigido por un ex de Rare!

Qué bello es revivir

Otro título cuyo estilo visual dará gusto contemplar mientras rememoramos los tiempos de Super Metroid es **Hive Jump,** una propuesta de acción 2D y ambientación espacial cuyo primer avance podéis leer en este número, y tampoco nos olvidamos de **World to the West**, la aventura de acción 3D y puzles firmada por los creadores del estupendo Teslagrad, que girará en torno a una misteriosa profecía.

La gran mayoría de estos "Nindies" están pendientes de fecha europea, pero sus estudios prometen lanzarlos este año para no despegarnos del GamePad.

La trilogía se viene a Switch

A la expansión **Specter of Torment** y el modo cooperativo local (sin necesidad de usar amiibo) que podremos descargar de forma gratuita en Wii U, se unirán las dos campañas anteriores (**Shovel Knight: Shovel of Hope y Plague of Shadows**) bajo el título **Shovel Knight: Treasure Trove.** ¡Y se han confirmado las tres para Switch!

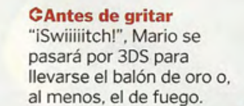


↻**YO-KAI WATCH 2** está cada vez más cerca... y aún seguimos a la espera de Inazuma Eleven. A ver si Level-5 se anima a chutar y vemos más goles que los de Mario.

3DS / New 3DS

¡Larga vida a 3DS!

Nuestra querida portátil nos depara un año cargado de pelotazos.


Antes de gritar "¡Swiiiiitch!", Mario se pasará por 3DS para llevarse el balón de oro o, al menos, el de fuego.

Está claro que este va a ser el año de Nintendo Switch... pero también el de 3DS, porque el catálogo de lanzamientos que se avecina es uno de los más nutridos y variados que hayamos visto en sus seis años de vida, empezando por **Yoshi & Poochy's Woolly World,** que llega el 3 de febrero.

Fichajes de temporada

Uno de los grandes "cracks" del año será **Mario Sports Superstars**, el popurrí deportivo desarrollado por Camelot que reunirá fútbol, béisbol, carreras a caballo, golf y tenis con multijugador online como gran aliciente. Lo tendremos en primavera, y ojalá no haya que esperar mucho más para el aterrizaje portátil de Olimar y su **Pikmin for 3DS**, la primera aventura 2D de la saga, donde más vale que no se nos mueran muchos Pikmin, y si lo hacen, que al menos se conviertan en fantasmitas como los de **YO-KAI WATCH 2**, del que podéis leer más información en uno de nuestros reportajes del mes. Precisamente, el rol será uno de los géneros más prolíficos



Y en tu otro bolsillo...
Tras el salto de Mario a móviles y tabletas, no olvidemos que este año también se estrenarán **Animal Crossing** y **Fire Emblem**. ¡Vamos a tener todos los bolsillos ocupados por Nintendo!







Ever Oasis es una de las nuevas IP más prometedoras gracias al talento de Grezzo, artífices de las remasterizaciones para 3DS de los Zelda de N64.



Lady Layton supondrá el regreso de la brillante saga de puzles a 3DS tras cuatro años de descanso, que esta vez contará con una versión para móviles.

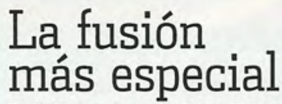


Monster Hunter Stories incluirá disfraces tan geniales como esta máscara de Majora para tu Felyne... o este cosplay de Link. ¡Incluso podrás montar a Epona!



3DS ESTÁ IMPARABLE: MARIO SPORTS SUPERSTARS, PIKMIN, YO-KAI WATCH 2, EVER OASIS, LADY LAYTON... ¡QUÉ SALUD!

para los usuarios de 3DS, no sólo por **Monster Hunter Stories** y **MH XX**, cuyas fechas europeas no deberían tardar en confirmarse, sino por el misterioso **Ever Oasis**, la nueva saga RPG ambientada en un desierto salvaje repleto de mazmorras. Por su parte, el color multijugador lo pondrán **Runbow Pocket** y **Tank Troopers**, aunque la third party estrella del año será Level-5, que sumará a sus Yo-Kai el prometedor **Snack World** y la esperadísima vuelta a casa de **Lady Layton: La Conspiración del Rey Ariadne**, al menos en Japón. Y, si siguen sin confirmarse fechas europeas para **Detective Pikachu** y la despedida de **Goodbye! BoxBoy!**, habrá que gritar "¡Protesto!" y esperar a que **The Great Ace Attorney** imparta justicia... y se apunte también a esta gran fiesta portátil.



La fusión más especial

El título que ya está a la vuelta de la esquina es **Dragon Ball Fusions**, la alocada aventura RPG exclusiva de Bandai Namco para 3DS que nos brindará las combinaciones de héroes y villanos más imprevisibles del universo Dragon Ball. La tendremos en tiendas el próximo **17 de febrero** y ya podéis ir reservándola si queréis haceros con la edición limitada, que incluye esta vistosa caja metálica (o "steelbook") para guardar el cartucho del juego. Es casi más dura que Vegeta y Beerus juntos... y fusionados.



amiibomania

Galería del coleccionista

¿Qué amiibo te trajeron los Reyes? Enséñanos tu colección en revistanintendo@gmail.com o súbela a Twitter con la etiqueta #AmiibomaníaRON... ¡y llévate uno de Zelda como premio!



Obi Joan @ObiJoann

¿Algunos ya tienen la Nintendo Switch!? Un momento... ¡Es una hucha hecha de papel para ir ahorrando hasta marzo! Geniales esos amiibo como personal de seguridad.



Christian Miranda @cmiranda_dj

¿Cuántos amiibo y juegos de SNES pueden caber en dos baldas? Christian tiene la respuesta... y varios carretes para elevar a los amiibo del fondo. Un tipo con recursos.

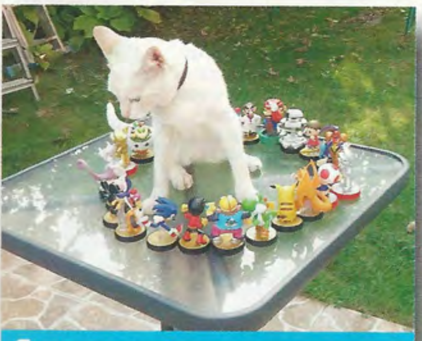
amiibopics

Dale rienda suelta a tu creatividad y haz una foto tan original como éstas (gato no obligatorio).

El ganador de este mes se lleva un amiibo de **Link de Wind Waker**, y el mes que viene regalaremos otro de **Zelda**. Envíanos tu foto artística por correo electrónico o súbela a Twitter con el hashtag **#amiibomaniaRON**. ¡Sorpréndenos!



Foto Ganadora
el premio: amiibo de Zelda de Wind Waker



Sara @saraalvarezz_

Alguien en esta imagen necesita ampliar su círculo de amiibos. ¡Cómo mira a su primo Mewtwo!



T CAS @T_CAS33

Cómo ha cambiado el tablero de Mario Party... y las reinas en el de ajedrez. ¿Super Smash Chess confirmado?



Silvio @silvioRegistred

El ganador del mes nos deleita con una fotaza de Daraen y Lucina digna de película de acción real. Precioso ángulo.



amiibo del mes: Poochy



El amiibo más adorable de todos los tiempos se unirá por fin a la familia de lana el 3 de febrero, en 'bundle' con Poochy & Yoshi's Woolly World y por separado.

El mejor amiibo del "dino"

Si usas el amiibo de Poochy de Lana en cualquier momento, el perrín se unirá a Yoshi para ayudarle, pero también tendrá sus propios niveles en el modo Estampida de Poochy, donde recolectar cuentas, estallar globos y recoger Poochitos mientras alcanza la meta. ¡Normal que lleve la lengua fuera!



Si superamos estos retos, obtendremos diseños especiales para Poochy en el juego y podremos guardarlos en la memoria del amiibo de Poochy de Lana.

Mis adorables Poochitos

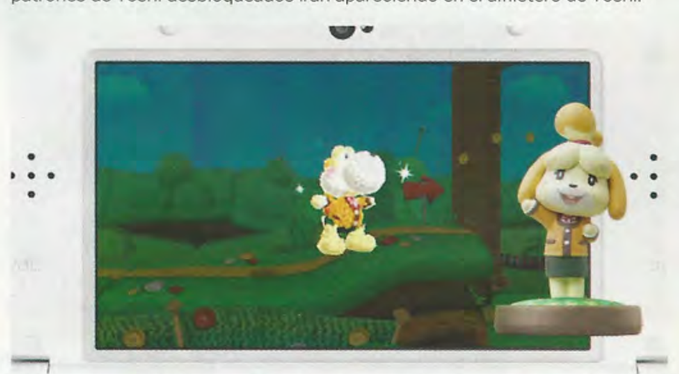
Poochy trae consigo a sus cachorros, que nos acompañarán en el modo relajado para olisquear objetos secretos y zonas ocultas del escenario. Y no nos fiemos de su aspecto inofensivo, porque atacarán a los enemigos que se acerquen a Poochy o Yoshi más de la cuenta. Si es que son para comérselos.



Cuando nuestros fieles Poochitos detecten algo extraño, se pondrán a saltar como locos, aunque también podemos lanzarlos como si fueran ovillos de lana.

¿Qué amiibo me pongo hoy?

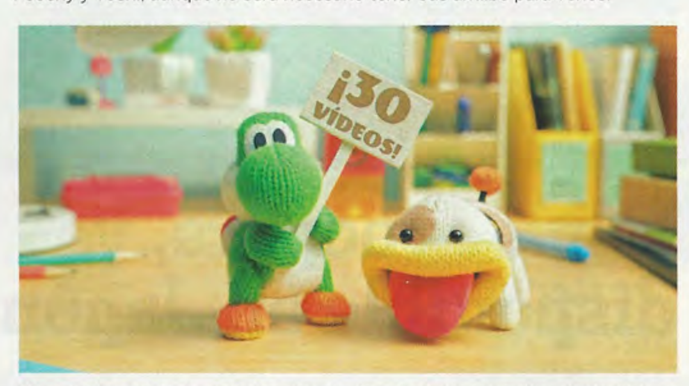
Las demás figuras de tu colección también desbloquearán patrones de colores para tu Yoshi que podrás guardar en su amiibo. Además, en Poochy & Yoshi's Woolly World incluirán novedades para que los probemos todos. Los patrones de Yoshi desbloqueados irán apareciendo en el alfiletero de Yoshi.



Animal Crossing, Splatoon, Fire Emblem... Todas las sagas tienen sus diseños.

Una pareja de cine

Por primera vez veremos a dos amiibo en movimiento y protagonizando su propia serie de animación 'stop motion', gracias a los 30 cortos que traerá el juego. En ellos disfrutaremos de encantadores "sketches" sobre el día a día de Poochy y Yoshi, aunque no será necesario tener sus amiibo para verlos.



Los cortos animados son obra del estudio japonés Dwarf, artífice de Domo-kun.

Serie Yoshi's Woolly World

Poochy se suma a la colección más original de amiibo y una de las más cotizadas, no sólo por el carisma de los Yoshis, sino por su impecable acabado en lana.



Los Yoshis de lana verde, azul y rosa llegaron con el juego de Wii U, cuyos niveles originales estarán íntegramente en la versión portátil.



Mega Yoshi sigue siendo el amiibo más grande jamás creado. Anda que no molaría un Mega Poochy...

Conexión con Japon

Después de que en los últimos días del año llegasen a Japón juegos como Momotaro Dentetsu 2017 y Tank Troopers, ahora los japoneses ponen ya la vista en bombazos cada vez más cercanos como The Snack World.



Level-5 muestra un poco más de The Snack World



Los creadores de Inazuma Eleven y YO-KAI WATCH han mostrado recientemente un nuevo tráiler de su próximo gran juego, The Snack World, que saldrá en pocos meses para 3DS en Japón. En el tráiler hemos podido ver varios de sus personajes, además de ser testigos del gran sentido del humor del juego. The Snack World será compatible con unos juguetes en forma de llaveros conocidos como "Jara", que podrán conectarse al juego para desbloquear ítems mediante la tecnología NFC, al estilo de Skylanders, Disney Infinity o los propios amiibo. Por otra parte, la nueva película de YO-KAI WATCH se ha proyectado en cines japoneses junto a un corto de The Snack World. ●



Tank Troopers, ya disponible en Japón

Este prometedor juego de acción y tanques para la eShop, que fue anunciado por Nintendo hace unos meses, ya está a disposición de los usuarios japoneses. Tank Troopers es ideal tanto para jugar solo (con 30 tipos de misiones en el modo individual) como para disfrutar en compañía, con un vibrante multijugador local para hasta 6 jugadores simultáneos; además, incluye modo descarga por si no todos tienen el juego. La clave de su propuesta es que cada uno de los 13 "Troopers" que pilotan los tanques tiene habilidades muy diferentes: por ejemplo, con uno de ellos podemos lanzar bolas de pintura para cegar a los rivales, mientras con otro es posible usar descargas eléctricas para paralizarlos. Además, hay 36 tanques distintos con los que jugar, y escenarios muy variados (praderas, desiertos, puertos...). Tank Troopers llegará a Europa este año. ●



BREVES...

Go! Go! Kokopolo 3D verá la luz este año

Circle Entertainment ha confirmado que el lanzamiento de Go! Go! Kokopolo 3D: Space Recipe for Disaster para la eShop de 3DS se producirá durante este año. Se trata de un juego de acción, plataformas y puzles, continuación de Go! Go! Kokopolo, uno de los títulos mejor valorados de DSiWare. Esta nueva entrega lleva varios años en desarrollo y se dice que incluirá tres personajes jugables y 80 niveles.

Lao-Shan Lung, en M. Hunter XX

Mediante una felicitación de año nuevo, Capcom ha confirmado la presencia del dragón Lao-Shan Lung en el próximo Monster Hunter XX (versión ampliada de Generations). Este monstruo es un viejo conocido de la saga, que llevaba años sin aparecer en un juego.

Figuras de Pokémon Sol y Luna

A partir de abril , la compañía Takara Tomy Arts comercializará en Japón unas nuevas figuras que representarán a viejos Pokémon en sus nuevas formas de Alola (Sol y Luna): Raichu, Vulpix, Ninetales, Dugtrio, Marowak y Exeggutor. Cada figura tendrá un precio de 300 yenes.





EL LANZAMIENTO DEL MES

Momotaro Dentetsu 2017: Tachiagare Nippon!!

Como un Monopoly, pero a la japonesa.

Es probable que no conozcáis Momotaro Dentetsu (ninguna de sus numerosas entregas ha llegado a nuestras fronteras), pero es una saga con casi treinta años a sus espaldas y de gran popularidad en Japón. Su concepto toma elementos de juegos de tablero como Monopoly: lanzamos los dados para movernos por tren, avión y barco a través de las diferentes casillas, con el objetivo de adquirir propiedades para que nuestra empresa sea la más grande, y compitiendo con otros empresarios en diversos eventos y minijuegos. La saga fue creada por la ya extinta Hudson Soft y la propia Nintendo se ha encargado ahora de esta nueva entrega, exclusiva de 3DS. El juego es un éxito en Japón, con 132.875 ventas en su primera semana. ●



Lanzamiento en Japón: 22 de diciembre

YA EN JAPÓN

Estos juegazos se venden en el mercado nipón. ¿Cuáles de ellos llegarán a Europa?



Dragon Ball Fusions (3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **17 de febrero**



YO-KAI WATCH 2 (3DS) Level-5
Fecha europea: **primavera**



Miitopia
(3DS) Nintendo
Fecha europea: **sin confirmar**



Monster Hunter Stories (3DS) Capcom
Fecha europea: **sin confirmar**



One Piece: Great Pirate Colosseum
(3DS) Bandai Namco
Fecha europea: **sin confirmar**

LOS MÁS ESPERADOS DE FAMITSU

Los juegos más esperados por los lectores de la popular revista japonesa Famitsu en consolas Nintendo, por este orden.



1. **Dragon Quest XI** (3DS)
Compañía: **Square Enix**



2. **Monster Hunter XX** (3DS)
Compañía: **Capcom**



3. **Zelda: Breath of the Wild** (Wii U)
Compañía: **Nintendo**



4. **The Alliance Alive** (3DS)
Compañía: **FuRyu**



5. **The Snack World** (3DS)
Compañía: **Level-5**



La hemos probado, jugado y babeado... y ahora os contaremos nuestras impresiones sobre la consola que lo cambiará todo.

Pocas horas después de la presentación mundial del 13 de enero, la **Revista Oficial Nintendo** tuvo el privilegio de probar la máquina más deseada del momento con sus primeros juegos y aún no nos hemos lavado las manos desde que la tocamos. Nada más retirarla de su base, sentimos ese **"efecto Switch"** que convierte a esta **consola doméstica** de última generación en una portátil de forma inmediata... y devuelve la partida a la TV tras insertarla de nuevo. Fue una sensación comparable a la que provoca un buen truco de magia, solo que aquí no hay truco, sino una gran idea muy bien ejecutada en una consola tremendamente **sólida, compacta y comodísima**, propia de un dispositivo de gama alta.

Me la envuelva para llevar

Dicen que el alma pesa 21 gramos, y el alma de Switch (que es la unidad portátil) no pesa mucho más, porque es mucho más liviana de lo que cabría esperar de una **pantalla de 6,2 pulgadas** con mandos separables acoplados, gracias al mínimo peso de las **tarjetas de juego**, muy similares a las de 3DS. Pero lo que más nos impresionó fue comprobar la **fluidez de rendimiento y óptima calidad gráfica** del chip Nvidia Tegra, que mueve los juegos a 720 p y 30 fps estables en modo portátil ("dónde están los píxeles, a ver, que yo los vea"), cuya resolución **aumenta a 1080 p y 60 fps** al insertarla en la base. No obstante, en juegos tan

inmensos como **Zelda: Breath of the Wild** se reduce a 900 p, una diferencia imperceptible en cuanto nos ponemos a contemplar **su pantalla multitáctil capacitiva**, como las de los móviles actuales. Por contra, solo traerá **32 GB** de almacenamiento interno, pero nos alivió saber que se podrán ampliar con **tarjetas microSD** de hasta 2 TB o incluso con un disco duro externo, gracias al puerto USB de tipo C que incluye el sistema. Otra de nuestras preocupaciones era la **autonomía de la batería**, que finalmente oscilará **entre tres y más de seis horas** dependiendo del juego, pero podremos recargarla fácilmente enchufando el adaptador de corriente y usando **baterías externas** en momentos de apuro. La mayor duda que nos queda ahora es el **online de pago** a partir de otoño, cuya suscripción ofrecerá juego en línea, chat de voz a través de aplicación móvil, ofertas exclusivas y un juego gratuito mensual de NES o SNES, a la espera de otras consolas virtuales. Lo que sí hemos probado es su "multi" local vía Wi-Fi para 8 jugadores gracias al genial **Mario Kart 8 Deluxe**.

El secreto mejor guardado

Sin embargo, la mayor sorpresa que nos llevamos cabe en la palma de una mano: los **mandos separables Joy-Con** se han revelado como la auténtica revolución de Switch, por todo cuanto atesoran en un espacio tan reducido, empezando por sus acelerómetros y giroscopios de **inusitada precisión**, una **cámara infrarroja** que detecta movimiento, distancia y forma de personas y objetos cercanos o, lo que más nos ha impactado, la **vibración HD**, un portento tecnológico que emula sensaciones como sostener un vaso lleno cubos de hielo que chocan entre sí conforme lo inclinamos. Los Joy-Con duran **20 horas** de una sola carga y aúnan en un mismo dispositivo la **esencia de Wii** elevada a su máxima perfección y la **experiencia clásica más versátil** que buscamos los jugadores tradicionales, ¡y sin bloqueo regional! Ese es, en definitiva, el gran cambio de Switch: hacernos sentir tan libres como Link sobre Epona.



Todas las consolas en una

Nintendo Switch es una consola doméstica con alma portátil... y más formas de jugar que nunca.

1 Modo televisor

Quedamos en el salón

La forma más tradicional y familiar de jugar que Nintendo inauguró con NES y reinventó con Wii. Con sólo insertar la pantalla en la base de Nintendo Switch, el juego pasará a tu TV aumentando su resolución hasta los 1080 p. Para jugar, podrás usar los Joy-Con inalámbricos por separado o acoplarlos al soporte para convertirlos en un mando convencional. Parece magia.



2 Modo portátil

Un pantallón allá donde estés

Disfrutar de la misma experiencia de una consola doméstica fuera de casa y en cualquier lugar del mundo era un sueño que todos los jugadores hemos tenido desde siempre y por fin se verá cumplido con la pantalla panorámica de Switch.

3 Modo sobremesa

Como en casa, en cualquier sitio

Si no tienes acceso a un televisor, abre el soporte de la consola y pásale un Joy-Con a un amigo para jugar partidas cooperativas o competitivas en torno a la misma pantalla. Pero que no sea en horas de clase, que el profesor también estará deseando jugar con sus compañeros...





Libertad de control

Nunca antes una consola había ofrecido tantas formas de jugar con semejante nivel de comodidad en cada una.

Nada más abrir la caja de Nintendo Switch, podrás disfrutar de sus tres modalidades de juego gracias a todo lo que incluye junto a la pantalla: **mandos Joy-Con izquierdo y derecho**; un soporte para acoplarlos y convertirlos en un solo mando; un conjunto de correas; una base de Nintendo Switch donde colocar la consola para conectarla al televisor; un cable HDMI y un adaptador de corriente. Podrás jugar con un Joy-Con en cada mano o con ambos encajados en el soporte, además de acoplarlos a la consola para jugar en **modo portátil** o compartirlos con amigos en partidas para dos jugadores. Cada Joy-Con dispone de su propio acelerómetro y giroscopio y funciona como un mando independiente, al contar con un conjunto completo de botones. Además, el Joy-Con izquierdo tiene un **botón de captura** que permite tomar instantáneas (y próximamente vídeos) de tus juegos durante las partidas para compartirlas a través de las redes sociales. Por su parte, el Joy-Con derecho esconde un lector NFC para leer **amiibo**, así como de una cámara infrarroja que detecta movimiento, distancia de objetos cercanos y hasta gestos para jugar a piedra, papel o tijera. ¿Cómo puede caber tanto en algo tan pequeño? Pues lo han conseguido...





La pantalla

Alta definición entre tus manos

Seguimos gratamente impresionados con la calidad de imagen, iluminación, nitidez y color que ofrece la pantalla multitáctil de 6,2 pulgadas de Switch. Cuando la insertes en su base, cargará la batería de los Joy-Con cuando estén acoplados.

Mima a tus Joy-Con

Switch se lanzará con una gran cantidad de accesorios para sus revolucionarios mandos; he aquí algunos de ellos.



Soporte de carga

Este es el soporte que permite cargar tus dos mandos separables mediante una salida USB, aunque también se cargarán cuando dejes la Switch en su base.



Correas de seguridad

¡Han vuelto! Y en juegos como ARMS lo vamos a agradecer, que se pone uno a soltar puñetazos y nunca se sabe cómo puede acabar el plasma.



Volante

El "Wii Wheel" de Switch es mucho más ligero, ya que los Joy-Con prescinden de las pilas del WiiMote, y esta vez tienen stick de control; ideal para Mario Kart 8 Deluxe.

Un solo Joy-Con

Juega donde te apetezca

Coge el mando separable en horizontal, dale el otro a un amigo y echaos unas carreras en **Mario Kart 8 Deluxe** o unas partidas cooperativas en **Snipperclips** con tu pantalla apoyada en una mesa, el suelo o cualquier superficie plana.

Por separado

Como el nunchako

Jugar sin soporte Joy-Con recuerda mucho al Wiimote y el nunchako de Wii, pero con tecnología 100% inalámbrica. Ideal para echar partidas rápidas.

Mando Pro

La culminación de la ergonomía

Los jugadores más puristas ya lo estaréis reservando junto a la consola, pues es el único mando que mantiene la clásica cruceta. Además, su giroscopio permite rotar la cámara en **Splatoon 2**, lo que nos faltaba para redondear una experiencia "calamar" de divertida. Tuvimos la suerte de probarlo y es tan cómodo como el Pro de Wii U que, por cierto, no será compatible.

Joy-Con con soporte

El "perrito" que más compañía te va a hacer

Une tus Joy-Con a este soporte de plástico para crear tu "mando Nintendog" y disfrutar de los juegos frente al televisor. Ojo, el soporte que viene con la consola no es el de carga, que se vende aparte. El pequeño botón inferior del Joy-Con izquierdo sirve para capturar fotos de tus juegos, mientras que el derecho te lleva al menú "Home".



RON estuvo allí

El teatro Hammersmith Apollo de Londres, donde asistimos al concierto sinfónico de Zelda hace cinco años, fue el lugar elegido para conectarnos con el futuro más inmediato. En la calle hacía tanto frío que empezó a nevar, pero dentro del recinto entramos en calor entre los montones de stands de consolas y focos de luces multicolor que había instalado Nintendo. Fue como un E3 en pleno mes de enero, o mejor, porque aquí sí pudimos probar todos los juegos presentados. Fue un día inolvidable.



Y a pesar de la presión de competir contra periodistas de todo el mundo en una carrera de ocho jugadores simultáneos en Mario Kart 8 Deluxe, dejamos el listón tan alto como veis en el ranking: la mejor demostración de lo natural que nos resultó el control. Las palabras que más resonaban en nuestra cabeza eran suavidad, fluidez, precisión... y comisaría, porque casi nos llevamos el contenido de esta vitrina.





Figuras amiibo

Las amiibo seguirán dando juego en Switch gracias al lector NFC incluido en el mando Pro, al igual que en el Joy-Con derecho. Por cierto, ¿ya has reservado las nuevas de Zelda y Bokoblin?



Joy-Con para todos

Los Joy-Con se venden individualmente por separado o en packs de dos, tanto en color negro como de colores rojo y azul. ¿Cuál te vas a pillar?



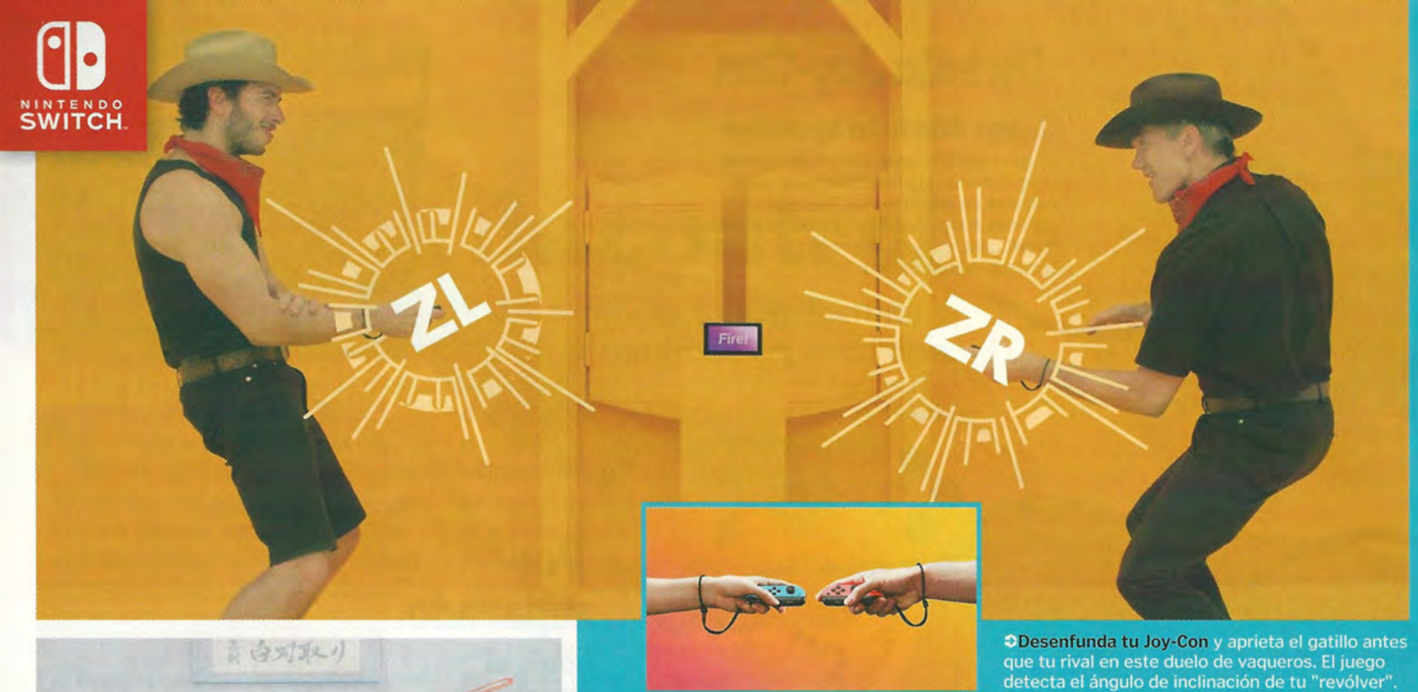
Funda y protector

El estuche oficial con su logo y todo, incluye también un protector LCD para que la pantalla de tu Switch no sufra ni un rasguño. Bastante recomendable...



Adaptador de corriente

Al igual que en NES Mini, este cable servirá para cargar la batería de tu consola, pero también vale el de tu teléfono.



Desenfunda tu Joy-Con y aprieta el gatillo antes que tu rival en este duelo de vaqueros. El juego detecta el ángulo de inclinación de tu "revólver".



Como samurái, asesta un "katanazo" a tu rival cuando quieras, que deberá pararlo a tiempo mediante un gesto de palmada, ¡o sé tú el receptor!



Ordeñar a una vaca más rápido que tu colega apretando la parte superior del Joy-Con como si fuera la ubre es lo más surrealista que hemos hecho.

1-2-Switch

El "Wii Sports" de última generación.

- NINTENDO
- MINIJUEGOS
- 3 DE MARZO

Si hay un juego diseñado para demostrar el potencial de los Joy-Con de todas las formas imaginables, ese es 1-2-Switch, un **popurrí de minijuegos** con aires de WarioWare que ocupó buena parte de nuestra visita. El primero que probamos consiste en sostener el Joy-Con en la mano como si fuera una caja en cuyo interior "aparecen" varias canicas para que adivinemos cuántas son. Pues bien, el milagroso sistema de **vibración HD** emula el efecto rodante de las bolitas y sus colisiones con las paredes internas de la caja, como si de verdad estuviesen dentro del Joy-Con. Sí, parece ciencia-ficción, pero cuando lo probéis sentiréis la misma estupefacción que nosotros. Otro reto que nos encantó, fue tratar de averiguar la combinación de una caja fuerte antes que nuestro rival, a base de **girar el Joy-Con** como si fuera la rueda y detenernos cuando notamos el "clic" interno en la mano. Podréis vivir esta misma sensación de descubrimiento desde el mismo día de lanzamiento, aunque es una pena que no venga incluido con la consola, porque nos ha dejado muy buenas vibraciones HD.



Las batallas de bailes calcados requieren emular diversas poses corporales, jugando con la posición de las manos en cada coreografía.



El ping-pong podría considerarse el heredero del Tenis de Wii Sports, aunque mucho más preciso. Sacude la bola y notarás la vibración de cada impacto.

ARMS

Un Punch-Out con la mano muy larga.

■ NINTENDO ■ ARCADE ■ PRIMAVERA



Descargar adrenalina va a ser inevitable en ARMS, una nueva IP de Nintendo que nos ha recordado a Punch-Out por la **estética "cartoon"** de sus púgiles, y al boxeo de Wii Sports por su concepto, aunque aquí **los brazos son extensibles** al igual que su profundidad jugable. Con un Joy-Con en cada mano, lanzamos puñetazos al rival con ambos brazos. Aparte de saltar y esquivar a base de inclinarnos hacia un lado u otro, también podemos **curvar los puñetazos** girando las manos al soltarlos o cubrirnos. Además de personalizar a tu luchador con armas alocadas (proyectiles incluidos) podrás luchar a solas, contra un amigo a pantalla partida con su propio juego de mandos Joy-Con (se venderán por separado), o incluso online. Bienvenidas, agujetas. ●



Agarra los Joy-Con en vertical y ponte las correas de seguridad... porque en ARMS te van a hacer falta. Cada Joy-Con consta de dos gatillos, que aquí usarás para ejecutar puñetazos especiales, ¡y no olvides cubrirte de vez en cuando!

Snipperclips

Puzles que no se "cortan" en diversión.

■ NINTENDO ■ PUZLES ■ MARZO

Nuestra mayor sorpresa fue este originalísimo juego de **puzles cooperativos**, cuya premisa consiste en recortarnos unos a otros (somos figuras de papel andantes) para rellenar las formas que se nos van proponiendo. Aunque se puede jugar en solitario, hacerlo en compañía de un **segundo jugador** o en **grupos de cuatro** es una auténtica fuente de risas e interacción entre jugadores, ya que también debemos ponernos de acuerdo para llevar un balón a su canasta o transportar material de oficina sin que se caiga.

Una experiencia idónea para disfrutar del modo sobremesa; además, será uno de los primeros títulos disponibles en la **eShop de Switch**, que estará operativa desde el primer mes de lanzamiento. ●



¿Ves esos dos botones superiores del Joy-Con? En Snipperclips: ¡A recortar en compañía! (su título completo) sirven para rotar a tu personaje mientras y lo desplazas con el stick y recortas, rehaces o saltas con los botones frontales. Las animaciones faciales son fabulosas.



The Legend of Zelda Breath of the Wild

El más deseado llega junto a Switch.

NINTENDO **AVENTURA** **3 DE MARZO**

El Zelda más ambicioso que se ha creado, con una representación espectacular de Hyrule y más de 100 santuarios donde poner a prueba nuestro ingenio, saldrá simultáneamente en Wii U y Switch, para la cual será juego de lanzamiento. Gracias a las funciones de la nueva consola, podremos jugar a Breath of the Wild en cualquier parte. El nuevo tráiler nos ha dejado con la boca abierta: en él hemos podido ver un poco más del **gran mundo abierto del juego**, de su colorida estética y sus bellísimos paisajes, y también de sus personajes: nuevos representantes de las razas goron y zora, mujeres misteriosas y enigmáticas, y **la mismísima Zelda**, que transmite más emociones que nunca.

ESTA AMBICIOSA ENTREGA SALDRÁ SIMULTÁNEAMENTE EN SWITCH Y Wii U, E INCLUIRÁ UN AMPLIO DOBLAJE CON VOCES EN CASTELLANO

Además, esta entrega contará con un completísimo doblaje (excepto para el personaje de Link, claro, del que no escucharemos palabras), y lo mejor es que... **¡las voces nos llegarán en perfecto castellano**! Si entráis al canal oficial de Nintendo España en YouTube, vosotros mismos podréis ver dicho tráiler con el doblaje a nuestro idioma. Para poner la guinda, habrá **una edición limitada** (sólo en Switch) que incluirá un CD con una selección de la banda sonora del juego y una figura de la Espada Maestra de la Vida. ¡Ya podéis reservarla!



Los amiibo del nuevo Zelda

Habrá cinco amiibos de la serie Breath of the Wild, los nuevos, Zelda y Bokoblin, que se unirán a las ya conocidas de Link (jinete), Link (arquero) y Guardián. También serán compatibles con el juego la de Link Lobo y las del 30 Aniversario.



La dirección artística es espectacular y, jugando en modo portátil, se ve increíblemente bien.

En la versión de Switch hemos apreciado más detalles, color y menos tiempos de carga que en Wii U.

Será más realista que nunca, tanto en el combate, como el hecho de tener que protegernos del frío.

La sensación de libertad que nos ha transmitido la nueva Hyrule no tiene precedentes en Nintendo.



Dragon Quest Heroes 1 & 2

■ SQUARE ENIX ■ ACCIÓN ■ POR CONFIRMAR

Este recopilatorio incluirá dos juegos inéditos en consolas Nintendo, que combinarán la jugabilidad de acción de títulos como Dynasty Warriors e Hyrule Warriors con los personajes y monstruos de la saga Dragon Quest. Switch también recibirá Dragon Quest X y XI.



Fire Emblem Warriors

■ NINTENDO ■ ACCIÓN ■ FINALES 2017

Dragon Quest Heroes no será el único "musou" que veremos en Switch, sino que Fire Emblem también probará con esta jugabilidad que combina acción multitudinaria con elementos tácticos. Tras los buenos resultados de Hyrule Warriors, Nintendo vuelve a colaborar con Omega Force y Team Ninja. El mes que viene os contaremos más sobre él.



Shin Megami Tensei

■ ATLUS ■ ROL ■ POR CONFIRMAR

Para celebrar el 25 aniversario de su mítica serie de rol, Atlus prepara una nueva entrega para Switch (aún sin título) desarrollada con el Unreal Engine 4, y en el tráiler de presentación hemos podido ver a muchos de los demonios habituales de la saga. Además, Atlus también ha confirmado que hay un nuevo SMT en camino para 3DS.



Super Mario Odyssey

Mario llega a la Tierra con una gorra especial.

NINTENDO ■ PLATAFORMAS ■ FINALES 2017

El gran bombazo de la conferencia de presentación de Switch fue el anuncio del **próximo gran Mario**, que será el auténtico sucesor de los inolvidables Super Mario 64, Sunshine y Galaxy. ¡Y está confirmado para finales de este mismo año! Recuperará **niveles abiertos con un mayor énfasis en la exploración**, al estilo de las entregas de N64 y GameCube, y esta vez el escenario será... ¡el propio planeta Tierra! Saltaremos por los edificios de ciudades como New Donk City (inspirada por Nueva York), veremos a seres humanos paseando con total realismo por las calles, y también visitaremos localizaciones como bosques y desiertos, repletos de referencias al mundo real. Además, el fontanero contará con una nueva aeronave para desplazarse de un lugar a otro. Según el propio Miyamoto, con esta entrega pretenden dirigirse a **los jugadores más exigentes**, a diferencia de juegos de Mario más recientes que buscaban una audiencia más amplia y casual. Así que en esta ocasión podemos esperar **el Mario más profundo y complejo de la historia**, con una aventura larga y variada, en la que a los movimientos habituales de juegos de Mario en 3D se unirá uno nuevo muy importante: el **lanzamiento de gorra**. Y es que parece que la icónica gorra de nuestro querido bigotudo tendrá vida propia, y unos extraños ojos aparecerán en ella. Al lanzarla hacia adelante, se quedará flotando en el aire unos instantes y podremos aprovechar para saltar sobre ella y salvar obstáculos, entre otras cosas. ●

UNA GRAN CIUDAD INSPIRADA POR NUEVA YORK Y EL NUEVO LANZAMIENTO DE GORRA SON DE MOMENTO LAS GRANDES SORPRESAS DEL JUEGO



Mario se enfrenta a una nueva aventura mucho más grande y compleja, al estilo Mario 64.

Nos moveremos por un gran mundo abierto y habrá ciudades, como esta inspirada en Nueva York.

También recorreremos otros mundos, como selvas, desiertos... Todo libremente y en 3D.

La gorra de Mario ganará un protagonismo extra y podremos lanzarla.



Super Bomberman R

■ KONAMI ■ PUZLE ■ 3 DE MARZO

Esta entrega exclusiva será juego de lanzamiento, y sus batallas para hasta 8 jugadores simultáneos (tanto en modo local como online) serán la bomba. Además, habrá un extenso modo historia con 50 niveles, en el cual podremos salvar la galaxia a bombazos, tanto individualmente como en compañía de un segundo jugador.



Sonic Mania

■ SEGA ■ PLATAFORMAS ■ MEDIADOS 2017

Esta entrega rescatará las mecánicas de las entregas de Mega Drive, con nuevos niveles 2D y también versiones remezcladas de niveles clásicos. Y a finales de año llegará también Project Sonic 2017 (aún sin título definitivo), en el que volveremos a controlar tanto al Sonic clásico como al Sonic moderno, como en Sonic Generations.



FIFA

■ ELECTRONIC ARTS ■ DEPORTIVO ■ 2017

La popular saga de fútbol también estará en la nueva consola, aunque aún no está claro qué edición será ni cuándo llegará. Pero según Electronic Arts, la entrega que preparan para Switch "será el juego de deportes más realista, social y auténtico jamás creado para los jugadores de Nintendo".



➲**Los nopon,** esas pequeñas y entrañables criaturas, estarán aquí otra vez, así como muchos guiños al juego original.



Xenoblade Chronicles 2

Manteniendo la corona del rol en Nintendo.

■ **MONOLITH SOFT** ■ **ROL** ■ **2017**

Los genios de Monolith vuelven a sorprendernos con un nuevo juegazo de rol. Viendo el "2" de su título, os preguntaréis: ¿acaso el maravilloso Xenoblade Chronicles X de Wii U era una especie de spin-off alternativo? Pues parece que sí, y que este Xenoblade Chronicles 2 será una **continuación directa del original de Wii**, aunque con una nueva historia y un nuevo protagonista, que va en busca de una tierra conocida como "Elysium". Tatsuya Takahashi (creador de Xenogears y Xenosaga) volverá a estar al frente del proyecto, y además regresan los compositores de la banda sonora de la primera entrega de Wii. Por su parte, el diseño de personajes corre a cargo de un debutante en la saga: Masatsugu Saito (que ha trabajado en películas anime como Expelled from Paradise), cuyo estilo será **más cercano a la estética chibi** (personajes más de dibujos animados, y menos realistas que en las anteriores entregas). ¡Estamos deseando conocer mejor el juego! ●

Splatoon 2

Una nueva explosión de pintura.

■ **NINTENDO** ■ **SHOOTER** ■ **VERANO**

Tras la gran acogida del primero, sabíamos que Splatoon se iba a convertir en saga, y bien contentos que estamos de ello. Han pasado dos años desde que salió aquel primer juego y en el mundo de Splatoon también ha transcurrido el mismo lapso de tiempo: los personajes han crecido un poco desde entonces y también vamos a conocer a otros nuevos. Esta segunda entrega nos planteará una jugabilidad ya conocida de **batallas cuatro contra cuatro**, en las que volveremos a disparar pintura con el objetivo de que el color de nuestro equipo predomine en el escenario, pero por supuesto habrá montones de novedades. Como podréis imaginar, **Splatoon 2 incluirá muchos escenarios, prendas y armas totalmente nuevos**, como por ejemplo el **Lanzatintas doble**. El juego permitirá disfrutar de su multijugador tanto en modo local como online, con la posibilidad de **chat de voz** a través de la nueva aplicación de Switch para dispositivos móviles. Además, y tal como ocurrió con su predecesor, Nintendo apoyará durante mucho tiempo el juego con contenidos descargables gratuitos. ●



➲**Han pasado dos años** en el mundo de Splatoon, y ciertas cosas han cam
consagrará a Splatoon como una de las propiedades intelectuales más po

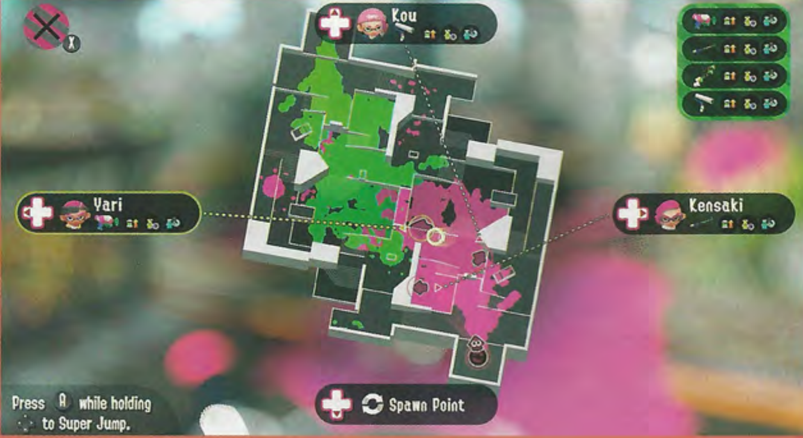


ESTA VEZ HABRÁ CHAT DE VOZ, A TRAVÉS DE LA NUEVA APLICACIÓN DE SWITCH QUE NINTENDO LANZARÁ PARA DISPOSITIVOS MÓVILES

ado. Esta entrega
tes de Nintendo.

El Lanzatintas doble consiste en dos pistolas, una en cada mano. Al ser tan ligeras, permiten maniobras tan ágiles como un nuevo movimiento en el que rodamos por el suelo para esquivar.









Project Octopath Traveler

■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ POR CONFIRMAR

¡Menudo catálogo de rol vamos a tener en Switch! Este juego será obra de Square Enix y del equipo que creó Bravely Default, y presentará una combinación de sprites retro y entornos tridimensionales, combates por turnos y un argumento de fantasía clásica.



Dragon Ball Xenoverse 2

■ BANDAI NAMCO ■ LUCHA ■ 2017

En este juego de lucha podremos incluso crear nuestros propios luchadores, con varias razas a elegir. También habrá momentos de exploración en la ciudad de Conton City, donde visitaremos localizaciones clásicas de la serie y hablaremos con numerosos personajes.



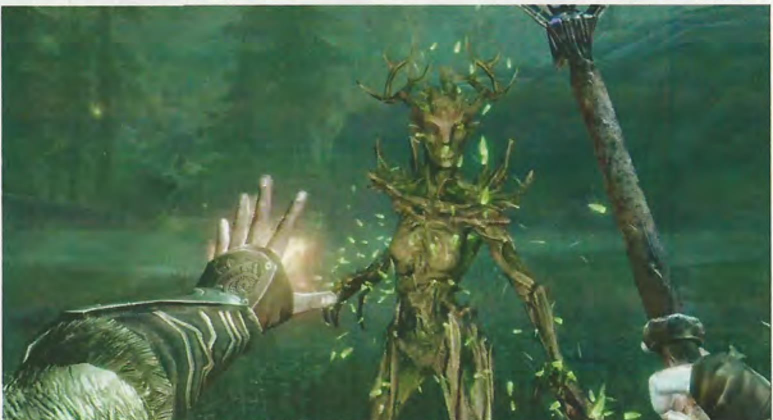
Ultra Street Fighter II: The Final Challengers

■ CAPCOM ■ LUCHA ■ POR CONFIRMAR

La versión definitiva del juego de lucha más exitoso de la historia incluirá un nuevo modo cooperativo para luchar en un equipo de dos, la opción de elegir entre gráficos clásicos o alta definición, y dos nuevos personajes: Evil Ryu y Violent Ken.



La exploración adquiere un nuevo nivel con Skyrim, con un gigantesco mundo repleto de aldeas, personas, criaturas y todo tipo de secretos.



The Elder Scrolls V Skyrim

Un juego legendario debuta en Nintendo.

■ BETHESDA ■ ROL ■ OTOÑO

El que muchos consideran **el mejor juego de rol occidental de la década** llegará por fin a una consola Nintendo. Skyrim cuenta con **uno de los mundos abiertos más grandes y espectaculares** que se han visto, con una sensación de libertad que marcó un antes y un después. En este mundo de fantasía, **los dragones** amenazan con destruirlo todo y según la profecía, el único capaz de derrotarlos es un Dovahkiin, un raro ser humano que nace con la sangre y el alma de un dragón. Y por supuesto, nuestro protagonista lo es, lo cual le confiere poderes especiales que son parte de la jugabilidad. Pero además, el juego ofrece **numerosísimas posibilidades para desarrollar al personaje** potenciando habilidades como alquimia, arquería, herrería, conjuración... que desbloquean ventajas de todo tipo. Una de sus principales bazas es la **extraordinaria variedad de misiones opcionales**, que forman una gran cantidad de subtramas que le hacen casi eterno. ●

Mario Kart 8 Deluxe

Más personajes y mejores batallas.

■ NINTENDO ■ VELOCIDAD ■ 28 DE ABRIL

Uno de los juegos más divertidos de Wii U regresará en Switch, en una versión que introducirá muchísimas mejoras y novedades. La más importante de ellas es que **el Modo Batalla será completamente nuevo**: a las clásicas batallas de globos se unirá ahora **el Bob-ombardeo**, un modo original de la entrega de GameCube, y habrá escenarios de batalla específicos como los nuevos Estadio de Batalla y Parque Viaducto, y los ya conocidos Mansión de Luigi (GameCube) y Circuito de Batalla 1 (SNES). Además, esta versión añadirá **nuevos personajes jugables: los Inklings** (chico y chica) de Splatoon, **el Rey Boo, Huesitos y Bowsy**. Por si fuera poco, el juego incluirá de serie todos los circuitos y personajes que llegaron a la versión de Wii U mediante contenidos descargables. ●



Además de los nuevos personajes, también estarán incluidos sin costo llegaron a la versión de Wii U mediante DLC, como Bowsitos, Link y el Alc



EL MODO BATALLA SERÁ NUEVO, Y ADEMÁS ESTA VERSIÓN DELUXE INCLUIRÁ NUEVOS PERSONAJES JUGABLES

...icional los que ...o, entre otros.

➲Ahora será posible llevar un ítem en la reserva, lo cual multiplicará las posibilidades. Además, el juego recuperará el Boo (para robar ítems de otros jugadores) y la pluma (para saltar).







RiME

■ TEQUILA WORKS ■ AVENTURA ■ MAYO

En esta aventura, creada por los españoles Tequila Works, controlaremos a un joven náufrago en una isla.

Dragon Quest X y XI

■ SQUARE ENIX ■ ROL ■ POR CONFIRMAR

Tanto la entrega online (X) como la próxima gran aventura para un jugador (XI) están en desarrollo para Switch.

Minecraft: Switch Ed.

■ MOJANG ■ SANDBOX ■ 2017

El exitoso juego de Mojang también estará en Switch, así como la aventura gráfica Minecraft: Story Mode.

No More Heroes

■ GRASSHOPPER ■ ACCIÓN ■ POR CONFIRMAR

Suda51, creador de los dos juegos originales de Wii, ha desvelado que prepara una nueva entrega para Switch.

Disgaea 5 Complete

■ NIPPON ICHI ■ ROL TÁCTICO ■ MEDIADOS 2017

La entrega más reciente de una de las sagas de rol táctico mejor valoradas llegará a Switch, en una edición ampliada.

Steep

■ UBISOFT ■ DEPORTES ■ 2017

Deportes extremos como el paracaidismo, el snowboard y el esquí, en un mundo abierto con enfoque online.

Rayman Legends

■ UBISOFT ■ PLATAFORMAS ■ POR CONFIRMAR

Switch recibirá una Definitive Edition, que incluirá más contenidos y mejoras respecto al original de Wii U.

Y muchos más....

Just Dance 2017, I Am Setsuna, Seasons of Heaven, Puyo Puyo Tetris, Skylanders Imaginators, Has-Been Heroes, Shovel Knight, Yooka-Laylee, Lego City Undercover, nuevos juegos de Pokémon, Tales, SteamWorld...



Más de un
Monstruo
Viene a Verme
Monster Hunter
Stories
Monster Hunter
Double Cross
Dragon Quest XI
ドラゴンクエストXI
過ぎ去りし時を求めて
Yo-Kai Watch 2
Este año, los monstruos más imponentes acecharán a los usuarios de 3DS, pero no os asustéis... porque vais a querer recibirlos con los brazos abiertos.

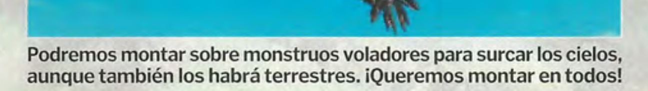
MONSTER HUNTER STORIES

¿Te dejarías "llevar" por un monstruo?

Los monstruos son el cuerpo y alma de la saga Monster Hunter, pero este spin-off será muy especial, porque nos mostrará un punto de vista diferente sobre ellos. En esta ocasión no asumiremos el papel de un cazador, sino el de un jinete que montará a lomos de las criaturas que vayamos reclutando. Los monstruos no dan tanto miedo cuando son nuestros amigos, ¿eh? Pero quizá sí os inquieten las numerosas criaturas salvajes y enemigos contra los que tocará pelear en épicos combates por turnos, totalmente diferentes a lo que estamos acostumbrados en la saga. Para conseguir nuestros propios monstruos, no nos quedará otra que colarnos sigilosamente en nidos ajenos y llevarnos los huevos a hurtadillas... pero habrá que tener cuidado para que el monstruo madre no nos pille con las manos en la masa si no queremos despertar toda su ira. Además de una aventura larga con montones de secretos y muchas misiones opcionales, también incluirá batallas multijugador, tanto en conexión local como online, en las que pondremos a prueba a nuestros monstruosos y coloridos "amiguitos".



Los Felyne tendrán un gran peso en la historia, empezando por Nabiru, el peculiar acompañante gatuno del protagonista.



Podremos montar sobre monstruos voladores para surcar los cielos, aunque también los habrá terrestres. ¡Queremos montar en todos!

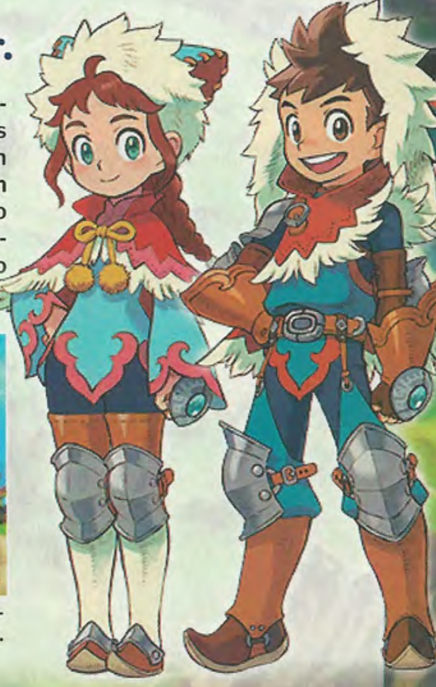
Una fascinante vuelta de tuerca a Monster Hunter.

Con Monster Hunter Stories, Capcom quiere diversificar la saga y atraer a la audiencia de juegos como YO-KAI WATCH y Pokémon, con el ya clásico cóctel de rol, coleccionismo de monstruos y una historia amena con personajes carismáticos. Y lo cierto es que ha cumplido su objetivo con creces, porque esta nueva perspectiva será un soplo de aire fresco que nos hará entender el universo Monster Hunter de nuevas maneras, a través de elementos inéditos en la saga, como los combates por turnos y un mayor hincapié en el argumento, plagado de diálogos que hilarán una trama digerible y con mucho encanto. Así dará gusto explorar cada rincón de Kupni.

Conoceremos a un nutrido elenco de personajes en una trama que cambiará cazadores por jinetes.



A diferencia de otros Monster Hunter, los diálogos serán abundantes y la historia, cautivadora.



MONSTER HUNTER XX

Un Generations todavía más completo.

Mientras Capcom experimenta con apuestas tan novedosas para la saga como Monster Hunter Stories, también da pasos firmes para seguir perfeccionando la rama principal. Esta próxima entrega será una versión muy mejorada y ampliada de Monster Hunter Generations, que incluirá nuevos y alucinantes monstruos, misiones de rango G, nuevos escenarios y dos estilos de caza completamente nuevos: Brave (de tipo muy ofensivo, en el que golpearemos a los "bicharracos" sin parar) y Renkin (más centrado en el apoyo a otros jugadores y en la creación de ítems). Llegará a Japón el próximo 18 de marzo y esperamos verlo este año en Europa.





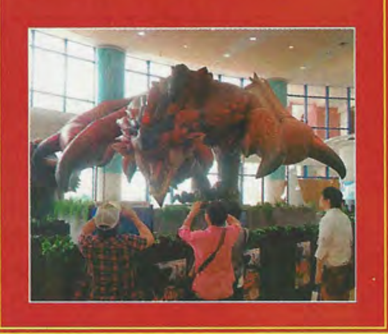


Barufaruku, un nuevo y temible dragón, será el protagonista de la portada del juego.

Generations salió en Japón como Monster Hunter X, de ahí la doble XX de esta versión.

Japón: Donde viven los monstruos

Desde hace ya bastantes años, Monster Hunter se ha convertido en uno de los mayores fenómenos del mundo de los videojuegos en tierras niponas, y cada lanzamiento de una nueva entrega es un acontecimiento con largas colas en tiendas y cifras de ventas millonarias. ¡Ha habido incluso grandes parques de atracciones!



Esto va en serie



Monster Hunter Stories: Ride On es una serie de animación que se emite en la TV japonesa desde octubre, con los personajes de Monster Hunter Stories. Hay 48 episodios planeados para emisión.

A la caza de nuevos amiibo

Las primeras figuras amiibo basadas en Monster Hunter están ya disponibles en Japón y son compatibles con Monster Hunter Stories, donde desbloquean diversos contenidos. Representan a varios personajes de dicho juego: un Felyne, el protagonista (tanto en versión chico como en chica) montado en un Rathalos, Cheval en un Rathian, Ayuria en un Barioth y Dan en un Qurupeco. Además, jinetes y monstruos son intercambiables para combinarlos a gusto del cazador... o consumidor.



DRAGON QUEST XI

El RPG más esperado brillará en 3DS.

Los carismáticos monstruos de la saga Dragon Quest (diseñados por Akira Toriyama, creador de Dragon Ball) volverán a ponernos en aprietos en 3DS con una entrega totalmente nueva y muy prometedora, tras el buen sabor de boca que nos han dejado las versiones de DQ VII y DQ VIII en la portátil. La aventura comenzará con un ritual que debe llevar a cabo nuestro protagonista al cumplir 16 años, en cuyo proceso descubrirá que es la reencarnación del héroe que salvó al mundo. Así emprenderá un largo viaje por el nuevo mundo de Rotozetasia junto a personajes como Emma (amiga de la infancia) y Camus (un desvergonzado pero leal ladrón de pelo azul). Esta versión de 3DS usará la doble pantalla de manera muy original: arriba veremos gráficos modernos en 3D, y abajo, el estilo retro de los viejos Dragon Quest.









Los dragones se apuntan a Switch

Dragon Quest XI fue uno de los primeros juegos que se confirmaron para Nintendo Switch. Sus impresionantes y superiores gráficos en alta definición recrearán a lo grande su enorme mundo, pero la historia y el desarrollo de la aventura seguirá las mismas pautas que en 3DS. No es el único DQ de camino a Switch: la entrega online Dragon Quest X también está confirmada, aunque, por ahora, ninguna de sus versiones ha salido fuera de Japón (Wii, Wii U y 3DS).



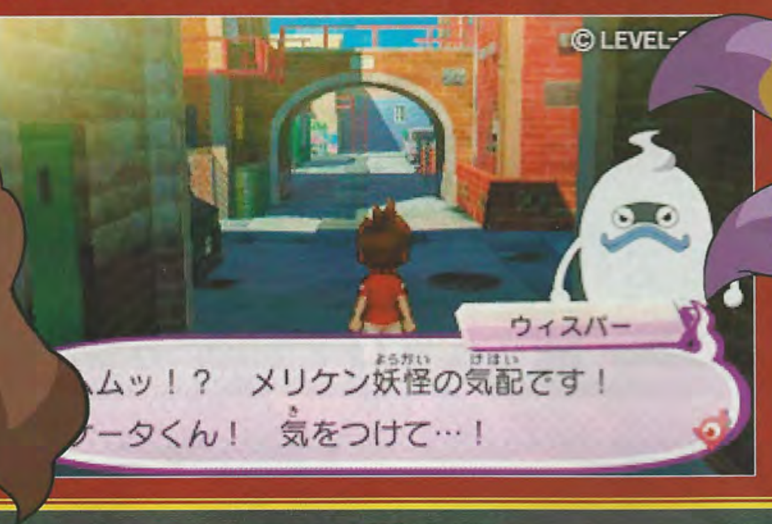
YO-KAI WATCH 2

La consagración de los espíritus.

Vale, los Yo-kai son más bien entidades fantasmales, pero la cultura japonesa también los considera un tipo de monstruos. De los juegos de este reportaje, YO-KAI WATCH 2 es el único cuyo lanzamiento europeo ya ha sido oficialmente confirmado (lo tendremos en primavera), aunque esperamos que los demás títulos también nos lleguen en 2017. En Japón, esta entrega fue el gran pelotazo de YO-KAI WATCH, convirtiéndose en la más vendida con mucha diferencia. Expande a lo grande el concepto del primer YO-KAI WATCH con nuevas funciones y posibilidades, más áreas que explorar en la ciudad de Floridablanca y un argumento más sólido y emocionante. Volveremos a elegir entre Nate y Katie como protagonista, nos meteremos de lleno en una guerra civil entre distintas facciones de Yo-kai e incluso viajaremos 60 años al pasado para descubrir el origen del reloj Yo-Kai Watch. Además, llegará en dos ediciones (Bony Spirits y Fleshy Souls en inglés, aún sin títulos en castellano), cada una con sus diferencias y Yo-kai exclusivos. Contando ambas, habrá más de 400 Yo-kai. ¡Y esta vez tendrá batallas online!

A la espera de YO-KAI WATCH 3

De momento, nuestra atención está puesta en el ya cercano YO-KAI WATCH 2, pero tampoco viene mal echar un vistazo a lo que nos depara el futuro más lejano. Esta tercera entrega principal está ya disponible en Japón e incluye dos líneas argumentales que se entrecruzan durante la aventura. En la historia protagonizada por Nate, el muchacho se va con su familia a vivir a Estados Unidos, donde hace nuevos amigos y conoce a Yo-kai estadounidenses. Pero Floridablanca también sigue estando presente y allí se desarrolla la trama de un nuevo personaje, una chica que en la versión japonesa se llama Inaho, fundadora de una agencia de detectives para investigar sucesos relacionados con los Yo-kai. Salió inicialmente a la venta en Japón en dos versiones, Sushi y Tempura, a las que se unió más recientemente una tercera, Sukiyaki, que toma elementos de la nueva película de YO-KAI WATCH.



YO-KAI WATCH Busters, los otros cazafantasmas

De entre los diversos spin-offs de YO-KAI WATCH que han salido en Japón, YO-KAI WATCH Busters ha resultado ser el más exitoso. El juego está centrado en el multijugador cooperativo y toma como punto de partida uno de los modos más populares de YO-KAI WATCH 2, sobre cuyos cimientos Level-5 construyó esta experiencia más completa y con montones de contenidos: hasta cuatro jugadores pueden pelear al mismo tiempo contra una gran variedad de enemigos y en todo tipo de escenarios. No es el único spin-off que los japoneses han visto en 3DS: también está YO-KAI WATCH: Romance of the Three Kingdoms, un crossover con la saga de estrategia de Koei Tecmo. Y en Wii U, Level-5 incluso ha colaborado con Ubisoft para dar forma a YO-KAI WATCH Dance: Just Dance Special Version, cuyo objetivo es bailar con las canciones de los juegos y la serie. Sí, como Shibata.







¡LAS FUSIONES MÁS FLIPANTES!

Las aventuras de los saiyanos se vuelven más locas que nunca con un juego exclusivo de 3DS que no sabemos cómo no se les había ocurrido antes. Llega el 17 de febrero, pero ya lo estamos pasando "kamehameha".

¿CON QUIÉN TE VAS A "MEZCLAR" ESTA VEZ?

Por todas mis cápsulas Hoi-Poi, ¡el lanzamiento de Dragon Ball Fusions para 3DS es cuestión de semanas! Ya os contamos sus principales características en el avance del último número, pero antes de su llegada definitiva, queríamos ofreceros algo más locuelo: nuestra selección de las 10 fusiones más chulas que ofrecerá el juego. Además de los personajes "normales", el nuevo RPG de Goku **incluirá unas 50 fusiones** creadas para la ocasión: Raditz con Nappa, Gohan con Trunks... Pero casi cualquier combinación que se os ocurra será posible. Nosotros hemos elegido las que más nos han llamado la atención por su originalidad o estética, pero dentro de unos días podréis juzgar vosotros mismos.

Dragon Ball Fusions tendrá un aspecto chibi (cabezón, para entendernos), pero no por ello se va a quedar corto en espectacularidad. En nuestro periplo rolero podremos visitar **escenarios de todo el universo Dragon Ball** (incluso algunos muy recientes, como el planeta de Bills) y formar parte de una nueva historia junto a nuestro héroe y Pinich, un guerrero fanfarrón que nos ha arrastrado a un mundo donde el tiempo y el espacio están hechos un guiñapo. ¡A ver cómo salimos de este lío entre fusión y fusión! Podéis ir tomando nota...



KAROLY GOKU + BROLY

¡Dos rivales legendarios tienen que dar por fuerza a un gran guerrero! Conserva principalmente el aspecto de Broly, pero esperamos que tenga la cordura de Kakarot...

MAJIN SATÁN
MAJIN BOO + MR. SATÁN

Han permanecido juntos desde el final de Dragon Ball Z, así que la unión era lógica. La duda es: ¿no perderá fuerza Boo al fusionarse con un tirillas como Míster Satán?

DAMIRA
DABRA + MIIRA

Dos habitantes del Reino de los Demonios para un ser malísimo. Miira es un villano de Dragon Ball Xenoverse con amplia experiencia en distorsionar el espacio-tiempo.



CELLZER
CELL + FREEZER

Los dos grandes villanos históricos de Dragon Ball Z, en su forma final y unidos en una nueva manifestación que hasta mola en su estética. Y nos da que no es la única fusión que tienen que ofrecer en el juego, así que permaneced atentos a estos dos sinvergüenzas...



GRAN JACO
GRAN SAIYAMAN + JACO

Uno es el mayor paladín (o eso cree él) de la Tierra. El otro, un patrullero galáctico que defiende todo el universo. Jaco tuvo su propio cómic (precuela de Dragon Ball) y ha vuelto tanto en La resurrección de Freezer como en Dragon Ball Super. Los dos payasetes, unidos al fin.



TAKS TRUNKS + TAPION

¿Los dos tíos más "cool" de Dragon Ball? Probablemente. Trunks es de sobra conocido entre los fans, mientras que Tapion es un guerrero solitario que solo brilló en la peli El Ataque del Dragón. ¡Es hora de hacerle justicia!



TOWALE TOWA + ARALE

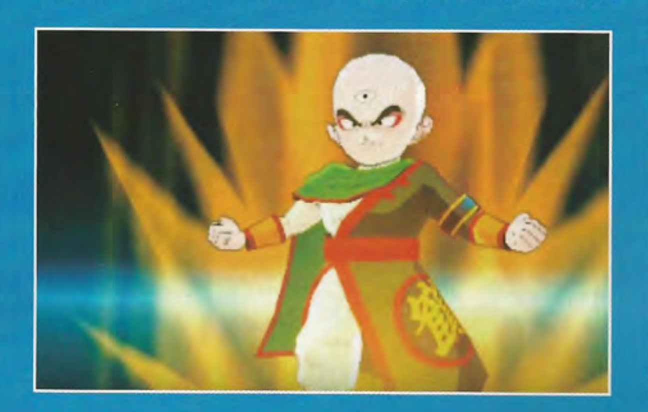
Towa es la gran villana de Dragon Ball Xenoverse y Arale ha vuelto al estrado en los capítulos de Dragon Ball Super. Sin duda, dan pie a uno de los "looks" más extraños. ¿Seguirá siendo Arale la tipa más dura del barrio? ¡Ncha!



CHAOHAN

CHAOZ + TEN SHIN HAN

Compañeros hasta el final. Si el aspecto espectral de Chaoz era raro, imagínatelo con 3 ojos. Quizá así haya aprendido a contar de memoria y no pierda los combates.



YAMTA

YAMCHA + VEGETA

La fusión suena rara: el tío más pringado de la serie junto al sempiterno rival de Goku. ¡Pues oye, el aspecto resultante convence! Es un poco "cani", la verdad, pero mola.



¡MAXI FUSIÓN!

Lo nunca visto: ¡una fusión de 5 luchadores! Como supondréis, se trata del guerrero definitivo por parte de las fuerzas del bien y es totalmente espectacular. Pero no os despistéis, que seguro que tiene un rival a su altura...







¿DE QUÉ ME SUENA ESTO?

El original concepto de Dragon Ball Fusions no es nuevo. Los veteranos recordaréis Budokai 2 para GameCube, cuyo modo historia incluía tramas alternativas con dos fusiones inéditas: Goku con Mr. Satán (solo se vio en el manga en un fugaz pensamiento de Goku) y el extraño Tiencha, la mezcla de Yamcha y Ten Shin Han.



EL RENACER DE GOKU

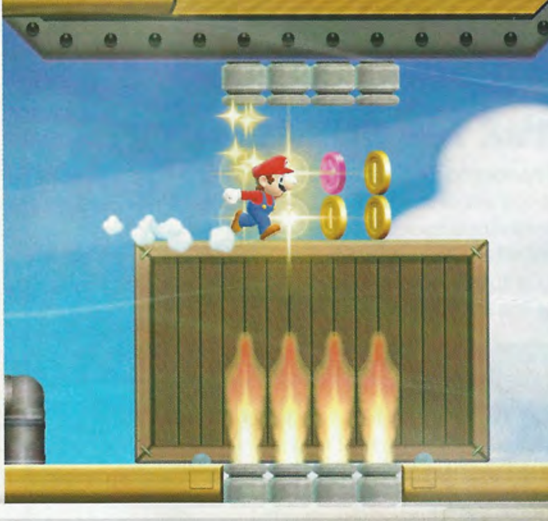
Como si Shenron le hubiera dado nueva vida, el universo Dragon Ball vuelve a estar "on fire". La culpa del resurgir fue de las dos últimas películas, Battle of Gods y La resurrección de Freezer, pero especialmente de la nueva serie Dragon Ball Super, que por fin va a llegar a España: ¡este febrero la veremos en Boing!





Jugar a Mario en móviles y tabletas con una sola mano parecía impensable, pero Super Mario Run marca un hito adaptando toda la calidad clásica de la saga a su nuevo reino digital.







Género **Plataformas**
Compañía **Nintendo**
Jugadores **1**
Precio **9,99 €**
supermariorun.com

Argumento

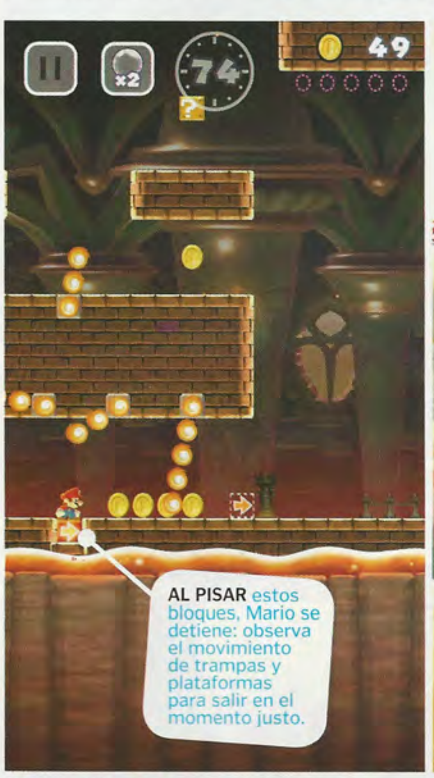


La princesa Peach invita a Mario a una fiesta con tarta incluida, pero Bowser se apunta sin avisar. El resultado: Peach vuelve a ser raptada y el Reino Champiñón corre peligro... pero Mario corre más que él y no parará hasta rescatar a la princesa y reconstruir su reino.



Modo Mundos

Para rescatar a Peach, "toca" recorrer 24 niveles divididos en 6 mundos... ¡con sus jefes finales! Son más cortos que en consolas, pero la variedad de escenarios y situaciones vuelve a sorprender.



Los castillos de Bowser están repletos de trampas: correr sin pensar suele acabar en la lava.



Puedes gastar pompas para retroceder en el nivel y recoger monedas que te hayas dejado.

Si la industria del videojuego fuese una carrera, Super Mario correría en cabeza. El incansable fontanero ha sido pionero y referente en cada nueva forma de interactuar con los videojuegos: desde la palanca de control para movernos por mundos 3D hasta los sensores de movimiento o las pantallas táctiles con las que empezamos a jugar en Nintendo DS y que, desde entonces, se han colado masivamente en nuestros bolsillos y hogares. Ahora, Mario salta hacia esos millones de **smartphones y tabletas**... y consigue llegar a lo más alto del banderín protagonizando **un nuevo clásico**.

Para ello, Nintendo ha realizado un concienzudo trabajo de "iPhonetanería" en las tuberías de la saga para adaptar las mecánicas de los plataformas de Mario a dispositivos **iOS** (próximamente también **Android**), unos sistemas en los que los juegos se muestran y se manejan de una forma totalmente diferente. Hasta ahora, parecía imposible jugar a un Mario de desplazamiento lateral sin cruceta ni botones de correr y saltar. Pero en Super Mario Run **se mantienen las sensaciones de jugar a un Mario,** aunque el control sea radicalmente distinto, porque ahora **corre automáticamente** y la clave está, aún más que nunca, en el salto: esta vez, cualquier zona de la pantalla equivale al botón de saltar, a más altura cuanto más tardemos en levantar el dedo. Y tras más de treinta años practicando, Mario ha aprendido a pasar por encima de ➲



Los bloques de ladrillo también pueden contener monedas de colores o interruptores "P". Procura golpearlos todos... si no te los pasas de largo.

EL CONTROL CON UNA MANO LO CONVIERTE EN EL MARIO MÁS ACCESIBLE, PERO SORPRENDE SU VARIEDAD DE MOVIMIENTOS

Poderoso don Dinero

En cada uno de los 24 niveles principales hay repartidas monedas de colores en tres tandas: rosas, moradas y negras, en zonas que exigen dominar a los personajes. Así, cada nivel se juega tres veces y hacerse con todas abre desafiantes niveles especiales.



Las monedas negras están colocadas con muy mala uva: ¡sólo para expertos!

La familia crece

Aquí, el que no corre, planea: cada personaje desbloqueable tiene sus propias habilidades, que nos irán genial para alcanzar alguna moneda esquiva o lograr mejores resultados en el modo Carreras en función de nuestro estilo de juego. Peach se unirá tras ser rescatada, pero no será fácil conseguir que se venga a vivir a nuestro reino.



Yoshi puede revolotear en el aire para impulsarse y pisar pinchos sin dañarse.



Luigi alcanza más altura en los saltos, facilitando el acceso a rutas elevadas.



Toad y Toadette corren más, su salto es menor y pierden una vida de un toque.

Modo Carreras

El sorpresón es este modo competitivo que exige dominar todos los movimientos para ganar.



Competimos contra puntuaciones de jugadores de todo el mundo y es necesario un boleto para jugar.



El fantasma del rival corre contigo; saltar más y llenar la barra de "Fiebre del oro" multiplica las monedas.



Los Toads impresionados se irán a vivir al Reino del ganador. La clave es encadenar todas las piruetas posibles.

Más que saltos

Aunque el control se haya simplificado, puedes hacer mucho más que correr y saltar: dependiendo de cómo y cuándo toques la pantalla, realizarás varios movimientos avanzados. Y dominar estos movimientos es crucial si quieres conseguir las mejores puntuaciones.



GIRO VOLADOR Un impulso para mantenerse más tiempo en el aire.



SALTO DE PARED Escalada a base de rebotes para llegar a nuevas zonas.



SALTO CONTROLADO Desliza el dedo a la izquierda para frenar.



PISOTONES CONSECUTIVOS Avanza en el aire sin tocar el suelo.

pequeños enemigos de forma automática; un manejo tan simple que **cualquier tipo de jugador puede disfrutar corriendo**, saltando sobre Koopas y recogiendo monedas para ir avanzando por sus 24 niveles principales.

Aquí se asciende a dedo

Pero basta una mano con su pulgar y saber el momento exacto en el que saltar para que Mario y sus colegas (hay cinco personajes desbloqueables) puedan **realizar virguerías**: impulsarse con un giro en el aire, rebotar entre paredes, usar a los enemigos como trampolín, ejecutar saltos mortales hacia atrás al pisar ciertos bloques... Y el **fantástico diseño de niveles,** a la altura del resto de juegos de Super Mario para consola, hace que las partidas sean una delicia: tendremos que deslizarnos pradera abajo pateando Goombas, evitar fosos de lava y enfrentarnos a Bowser en sus fortalezas, encontrar llaves para escapar de laberínticas mansiones llenas de Boos... Son sencillas de superar, pero conseguir las **monedas de colores** es otro saltar.



Los bloques de interrogación incluyen menos potenciadores pero son igualmente valiosos: como los champiñones y estrellas de invencibilidad.

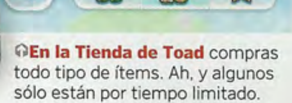


Mi Reino

Aquí creas tu propio Reino Champiñón con edificios, adornos y un castillo que reconstruir, a medida que lo vas repoblando a base de Toads.







En la Tienda de Toad compras todo tipo de ítems. Ah, y algunos sólo están por tiempo limitado.



Los puentes arcoíris amplían la extensión de nuestro Reino hacia islas y otras zonas por decorar.



Los tres minijuegos nos permiten ganar monedas y boletos. Pero sólo podemos jugar cada 8 horas.



Impresionar a los Toad de colores es la clave del modo Carreras. Hay que reunir a miles para que reconstruyan el castillo.

EL MODO CARRERAS ES UN VICIO TOTAL Y PROLONGA LA DURACIÓN TANTO COMO QUERAMOS.

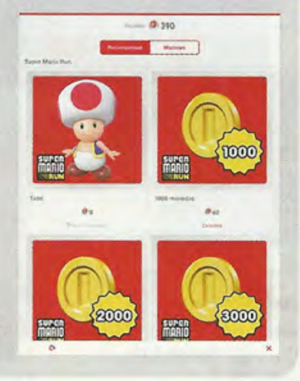
Y entonces descubrimos que la rejugabilidad está en otro castillo: el del **modo Mi Reino**.

Mi Reino por esos Toad

Con las monedas recogidas podemos comprar elementos en la Tienda Toad para decorar el mapa, pero para desbloquear más adornos y reconstruir el castillo debemos aumentar la población de Toads, impresionándolos en **el adictivo modo Carreras, la genial vertiente competitiva** en la que debemos superar las puntuaciones de nuestros amigos y jugadores de todo el mundo. Y Super Mario Run no se anda con micropagos: **descargarlo es gratis** (da acceso a tres niveles y al modo Carreras) y acceder a todo cuesta **9,99 €**, más barato que un Mario de consola, pero igual de cuidado. El Reino Champiñón abre sus puertas al mundo para recordarle quién es el rey de los videojuegos, también en la era digital... y dactilar.

My Nintendo

Además de ser la única forma de poder guardar en la "nube" de Lakitu nuestro progreso para sincronizarlo entre varios dispositivos, cumplir ciertas misiones otorgará monedas de platino canjeables por monedas, boletos para el modo Carreras y personajes y objetos exclusivos para decorar tu reino. ¿Ya tienes la estatua dorada de Mario?



Puntuaciones

Valoraciones

Gráficos ★★★
Muy vistosos y coloridos, al estilo de New Super Mario Bros.

Diversión ★★★★
La mecánica única de los Mario divierte igual con una mano.

Sonido ★★★
Música y voces muy de la serie New... pero sin "bah, bah".

Duración ★★★★
Muchas monedas y adornos. Y las carreras son infinitas.

El delicioso control con una mano. El diseño de niveles a la altura de las demás entregas.

La conexión a Internet obligatoria limita las posibilidades de jugar en ciertos espacios.

Nuestra opinión

Sin botones, con una mano... pero puro Mario

Super Mario Run cumple con las enormes expectativas puestas en su llegada a dispositivos móviles: derrocha calidad y mantiene su esencia pese a simplificar su control. Ya es un clásico.

Te gustará...

Igual que... New Super Mario Bros. U

Y más que... Miitomo

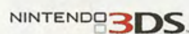


Total

92

EL DATO

Con este, todos los DQ principales están ya en consolas Nintendo, aunque no todos en Europa.







Género **Rol**
Compañía **Square Enix**
Jugadores **1**
Precio **34,95 €**
www.nintendo.es



Argumento
Tras acudir a la corte del castillo de Trodain en calidad de bufón, el mago Dhoulmagus roba un misterioso cetro que le otorga poderes sobrenaturales, y lanza una terrible maldición sobre los habitantes del reino.

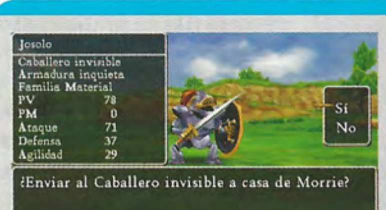
Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito

Una de las obras cumbre del rol japonés.

Tras el lanzamiento hace unos meses de Dragon Quest VII: Fragmentos de un Mundo Olvidado en 3DS, ahora llega el turno de la **octava entrega principal, probablemente la más especial y memorable** de esta mítica saga de rol japonés, que salió originalmente para PlayStation 2 hace ya más de una década. En su día, Square Enix encomendó el desarrollo de este juego a una por entonces principiante Level-5, que más tarde se encargaría también de Dragon Quest IX para la vieja DS y crearía sus propias sagas de éxito (YO-KAI WATCH, Inazuma Eleven, etc.).

Tras Dhoulmagus

En esta entrega, nuestro Héroe escolta a **un rey convertido en monstruo tras la maldición** que sufrió su castillo, en busca del responsable: el **malvado mago Dhoulmagus**. Para dar con él, nuestros personajes se ven obligados a recorrer el mundo en un gran periplo lleno de sorpresas. Estamos ante rol clásico en su sentido más puro: Dragon Quest VIII nos traslada a **un mundo de fantasía medieval**, en el que la magia y la hechicería salpican las subtramas de sus castillos y ciudades. Los **combates son por turnos** y muy tradicionales, con los hechizos e ítems habituales en la saga.



Arena de Monstruos
A lo largo del mundo del juego hay repartidos una buena cantidad de monstruos especiales, a los que reclutaréis para que luchen por vosotros si los vencéis. En la Arena de Monstruos de Morrie podéis participar con ellos en torneos.





Hay muchas ciudades que visitar, cada una diseñada de manera única y con gran personalidad. Llama la atención la arquitectura de edificios como las iglesias.



Dhoulmagus está causando estragos en todo el mundo, no sólo en Trodain. El cetro que porta parece inspirado por el Anillo Único de El Señor de los Anillos.

EL MAPA del enorme mundo del juego se nos muestra en la pantalla inferior, así como el de las mazmorras y ciudades.

AHORA VEMOS a los enemigos en pantalla y solo peleamos si los tocamos, a diferencia del original en el que había combates aleatorios.

©SQUARE ENIX

© SQUARE ENIX

¡Jessica conjura Miniataque ígneo!

LOS COMBATES son por turnos y muy tradicionales, e incluyen los hechizos y elementos habituales en la saga.

Matt	Nv.:	11		
Cumplir órdenes	PV	43	PM	34
Yangus	Nv.:	11		
Cumplir órdenes	PV	42	PM	12
Jessica	Nv.:	9		
Cumplir órdenes	PV	40	PM	15

HASTA CUATRO personajes pueden combatir al mismo tiempo, y podemos tener a los otros dos en la reserva.

SU SENSACIÓN DE EXPLORACIÓN ES MAGNÍFICA, CON UN MUNDO ABIERTO QUE AÚN A DÍA DE HOY SIGUE FASCINANDO.

El juego sorprendió en su día por su magnífica sensación de exploración: en lugar de apostar por un sencillo mapamundi como anteriores entregas, Dragon Quest VIII introdujo un enorme mundo abierto que no tenía precedentes en el género y que incluso a día de hoy sigue fascinando en 3DS.

Más personajes

Probablemente, la novedad más importante es que hay **dos nuevos personajes jugables**. La verdad es que en el juego original el plantel se quedaba un poco corto con sólo cuatro, aunque todos ellos eran (y siguen siendo) tan carismáticos que nunca nos importó demasiado: el Héroe, el ex-bandido reformado Yangus, la aprendiz de hechicera Jessica y el caballero templario Angelo. Pero ahora que tenemos a dos más, estamos encantados con ello. Se trata de un par de viejos conocidos, que ya en el juego original eran secundarios y ahora debutan como jugables: la **bandolera Rubí** y el **dueño de la Arena de Monstruos, Morrie**. Eso sí, a diferencia de los ➲

Rubí y Morrie se unen

Ya aparecían en el original como secundarios y ahora son jugables. Rubí se une como parte de la historia en cierto punto y tiene habilidades clásicas de ladrona. Por su parte, para hacerse con Morrie hay que abrirse paso hasta lo más alto en su Arena de Monstruos; este excéntrico personaje podría definirse como una combinación entre artista marcial y juglar.



Poder jugar con estos dos es un sueño hecho realidad para los fans.





El álbum de "afotos"

Un nuevo personaje, llamado Camarón Obscuro, nos propone numerosos retos fotográficos durante la aventura, en una nueva sección llamada Álbum de "afotos". Y es que ahora podemos tomar capturas de los escenarios con total libertad y guardarlas en la tarjeta SD, y además compartirlas por StreetPass añadiendo marcos y filtros.





La princesa Medea, hija del rey Trode, fue transformada en yegua por Dhoulmagus y ahora lleva nuestro carromato. Nuestro Héroe llegó huérfano al castillo de Trodain en su niñez y trabó una gran amistad y confianza con Medea.



El rey Trode acabó con este horrible aspecto por culpa de la maldición de Dhoulmagus, y ahora trata de deshacer la transformación.

cuatro personajes "de siempre" (que se unen al principio de la aventura), para reclutar a Rubí y Morrie hay que superar primero más de la mitad de la larga aventura del juego. Con ellos, las combinaciones y estrategias se multiplican, lo cual aporta muchas posibilidades.

Más novedades

Otra destacable novedad es la posibilidad de **capturar imágenes** de todos los escenarios que exploremos. Un nuevo personaje llamado Camarón Obscuro nos propone una serie de **retos fotográficos**, como hacer capturas de monstruos o lugares específicos. Además, podemos hacer postales con las imágenes que hayamos tomado y **compartirlas por StreetPass**. También



Hay numerosos jefes a lo largo de la aventura y los combates contra ellos son largos y desafiantes. A veces tendréis que entrenar y subir niveles para vencer.



Las mazmorras son muchas y variadas, con una gran cantidad de caminos alternativos que esconden cofres. Y al final, siempre hay un jefe duro de pelar.



Los dientes de sable son unos veloces felinos a los que podemos montar si superamos cierta misión opcional.



Cada aldea tiene su propia taberna. En ellas oímos muchos rumores y conocemos a numerosos personajes.



Las mazmorras incluyen puzles, la mayoría de ellos no demasiado complejos, pero que nos hacen pensar un rato.



Los monstruos y personajes de la saga Dragon Quest son diseñados por Akira Toriyama, creador de Dragon Ball.

Escenas adicionales

Esta versión añade nuevas escenas argumentales que amplían la historia, y que nos permiten entender mejor el trasfondo de ciertos personajes (incluyendo flashbacks de la infancia del héroe). Además, a los dos finales originales del juego se añade un tercero, en el que el personaje de Jessica cobra una especial importancia.





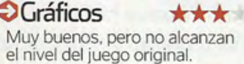
ES UNA OBRA MAESTRA CLAVE EN EL ROL JAPONÉS Y ESTA VERSIÓN PORTÁTIL ES LA MEJOR MANERA QUE HAY DE DESCUBRIRLO.

hay **nuevas escenas argumentales** que añaden un mayor trasfondo a los personajes, e incluso **un nuevo final** (por lo que ahora el juego incluye tres finales diferentes). Por otra parte, ya no hay combates aleatorios y **sólo peleamos cuando tocamos a los enemigos**, que ahora son visibles en los escenarios.

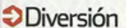
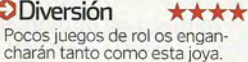
Visualmente vais a notar un salto sustancial respecto a Fragmentos de un Mundo Olvidado. A pesar de que los gráficos de aquel juego fueron completamente rehechos con buen gusto en 3DS, los escenarios de esta entrega son mucho más amplios y están mejor construidos. Sin embargo, hay que reconocer que los gráficos no llegan del todo al nivel del original de PS2 (aunque se quedan cerca), especialmente en aspectos como los colores y la iluminación. Además, no hay efecto 3D. En cualquier caso, estas pequeñas limitaciones se ven compensadas por sus muchas novedades. **Dragon Quest VIII es una obra maestra** clave en el rol japonés, y esta versión es la mejor manera de descubrirlo.

Puntuaciones

Valoraciones



Gráficos ★★★
Muy buenos, pero no alcanzan el nivel del juego original.

Diversión ★★★★
Pocos juegos de rol os engancharán tanto como esta joya.

Sonido ★★★★
Maravillosa banda sonora, pero no es la versión sinfónica.

Duración ★★★★
80 horas de aventura, muchos secretos, tres finales, etc.

(+) Los nuevos personajes jugables. Sigue siendo un juego de rol mágico e imprescindible.

(−) Sus gráficos no llegan al nivel del original. Sin efecto 3D. BSO sin orquesta.

Nuestra opinión

La mejor entrega de Dragon Quest

Es uno de los mejores juegos de rol japonés de la historia. Esta adaptación para 3DS pierde ligeramente en gráficos respecto al original, pero a cambio gana mucho en contenidos.

Te gustará...

Más que... / **Y más que...**



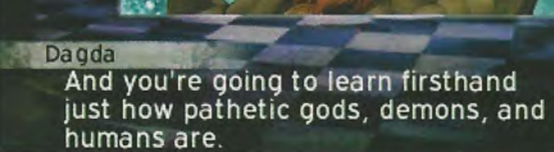
Dragon Quest VII: Fragm. de un Mundo Olvidado — Shin Megami Tensei IV: Apocalypse

Total

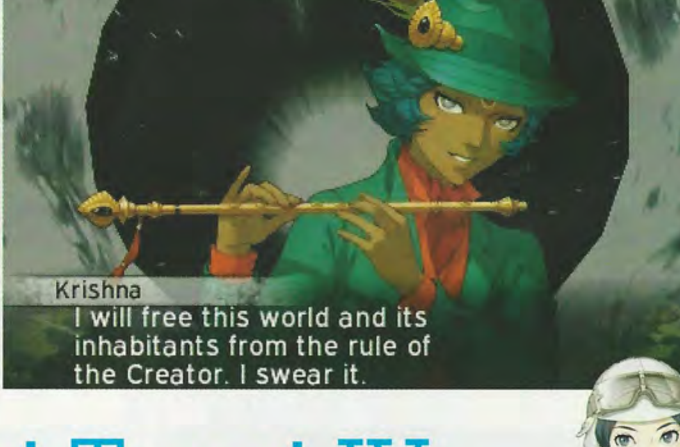

93

EL DATO
El juego incluye alrededor de 450 demonios a los que reclutar y fusionar. Algunos de ellos evolucionan.









NINTENDO 3DS



12

Género **Rol**
Compañía **Atlus**
Jugadores **1**
Precio **39,95 €**
www.deepsilver.com/es



Argumento
La guerra entre los demonios de Lucifer y los ángeles de Merkabah ha dejado Tokio destrozada. Por si fuera poco, aparece un nuevo bando con dudosas intenciones: las deidades de los Poderes Divinos.

Shin Megami Tensei IV: Apocalypse

Tokio, el patio de recreo de dioses y demonios.

Shin Megami Tensei IV, probablemente el juego de rol más **profundo, maduro y desafiante** que hemos tenido el placer de jugar en 3DS, recibe una magnífica continuación directa que se desarrolla en su mismo mundo y con sus mismas mecánicas, pero con una **nueva historia, nuevos protagonistas** y muchas novedades. Y, en esta ocasión, Apocalypse llega también en formato físico.

Ángeles y demonios

El protagonista del SMT IV original, el samurái Flynn, es considerado el liberador de **Tokio** y el gremio de cazadores le ofrece apoyo en sus misiones contra los demonios y los ángeles que han sumido a la ciudad en el caos. Un joven aprendiz de dicho gremio, conocido como Nanashi (que significa "sin nombre" en japonés), muere en una emboscada al principio de la aventura, pero en el más allá se encuentra con un misterioso ser, Dagda, que le ofrece devolverle la vida a cambio de que obedezca sus órdenes a partir de entonces. Así, Nanashi y Dagda forman una importante pieza en el complejo tablero de Tokio, asolado por la guerra entre los demonios de Lucifer y los ángeles de Merkabah (a los que ya conocimos en el SMT IV original), contienda a la que además se une una **nueva facción: los Poderes Divinos**.

Unos y otros creen luchar por el bien de la humanidad, pero sus destructivas acciones provocan el caos y el desastre y en ese contexto debemos **decidir qué es lo correcto** y qué punto de vista nos conven-





➲**El nuevo sistema de personajes de apoyo** permite seleccionar quién es nuestro compañero principal en combate. Cada cierto tiempo, atacan todos a la vez.



➲**Para reclutar a un demonio** hay que convencerlo, hablando con él en pleno combate en función de su psicología. A partir de ahí, pueden enseñarnos hechizos.

EL MAPA se va dibujando de forma automática a medida que exploramos los entornos. También se muestra el objetivo de la misión actual.



EXPLORAMOS entornos 3D (algunos rescatados del SMT IV original), pero también hay otros que se muestran en menús estáticos.





EXPLOTAR LAS DEBILIDADES del enemigo es crucial. No sólo hacemos más daño, además ganamos turnos extra. Pero ojo con nuestras debilidades...

NUESTRO EQUIPO incluye a Nanashi y tres demonios que hayamos reclutado; además, podemos invocar a los que tengamos en reserva.



RECICLA EL MUNDO Y LAS MECÁNICAS DE SMT IV, PERO LA HISTORIA Y SUS "PROTAS" SON NUEVOS.

ce más. Por el camino nos espera una aventura larguísima del mejor rol imaginable, con unos **combates por turnos extraordinarios**, en los que resulta fundamental contar con un equipo fuerte y equilibrado de demonios, a los que podemos reclutar hablando en pleno combate y fusionarlos mediante un **impecable sistema de fusiones.** Desde luego, así da gusto enfrentarse al Apocalipsis... incluso en inglés. ●

➲ Puntuaciones

Valoraciones

➲Gráficos ★★★
Limitados en algunos aspectos, pero con buenos escenarios 3D.

➲Diversión ★★★★
Los combates por turnos más satisfactorios que hemos jugado.

➲Sonido ★★★★
Magistral BSO (con temas viejos y nuevos). Voces en inglés.

➲Duración ★★★★
Más de 50 horas de historia, 4 finales, misiones opcionales...

☺ Historia adulta. Magnífico sistema de combate y fusiones. Gran banda sonora.

☹ Textos y voces en inglés. Recicla escenarios y mecánicas de su predecesor.

Nuestra opinión

Un ángel caído del cielo para apasionados del rol

El SMT IV original nos enamoró y esta campaña nos ha convencido aún más. La verdadera esencia del rol japonés late con fuerza en Apocalypse; un imprescindible del género si controlas el inglés.

Te gustará...

Más que... Bravely Second

Menos que... Dragon Quest VIII: El Periplo del Rey Maldito

Total

91



Combinar las ocho clases distintas con estrategia es la clave para vencer, pero si damos un paso en falso, siempre podemos empezar la batalla desde el principio.



Cada equipo consta de 3 personajes, pero podemos manejar hasta tres equipos a la vez con personajes totalmente personalizables en aspecto y habilidades.







NINTENDO 3DS



Género **RPG**
Compañía **Sega**
Jugadores **1**
Precio **39,99 €**
http://games.sega.com/7thdragon/

Puntuaciones

Gráficos	★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★★

Valoración

Un RPG muy denso con muchas mecánicas bien implementadas que cojea en el apartado gráfico y viene sin traducir.

Total
77

7th Dragon III Code: VFD

Sólo hay algo más difícil que matar dragones: hacerlo en inglés.

En un mundo futurista donde los dragones causaron estragos en la humanidad y sus últimas referencias se encuentran en un simulador de realidad virtual llamado 7th Encounter, descubrimos que una nueva invasión está en marcha y que aquel juego no era más que un "casting" para reclutar a los mejores cazadores.

Esencia RPG pura y dura

Aunque al principio parezca algo limitado, el sistema de combate es muy profundo; una vez creamos a nuestro grupo eligiendo su aspecto físico, voz y clase, vemos que las batallas siguen al pie de la letra la fórmula clásica de los RPG: encuentros aleatorios y **batallas por turnos**. Al comenzar la aventura podemos elegir entre cuatro clases diferentes, pero a medida que avanzamos se van desbloqueando **nuevas clases** y aspectos para seguir creando personajes y **equipos de apoyo**. Esto es crucial para derrotar a los enemigos más fuertes de la trama, salpicada de referencias a otros títulos de la saga que no llegaron a Occidente, por lo que la mayoría no se pillan, sobre todo porque viene sin traducir.

Sus **más de 30 horas** de duración se complementan con una **dificultad bastante alta**; ya en el modo "casual" hay alguna batalla que nos ha hecho sudar la gota gorda, aunque ayuda mucho configurar un equipo bien equilibrado. Respecto al apartado sonoro, es una auténtica delicia y cuenta con **melodías muy trabajadas**, con temas de combate que plasman a la perfección la esencia de una batalla RPG.

Es una pena que el idioma y la ausencia de efecto 3D no estén a la altura de sus legendarias criaturas.


Los personajes, divididos en ocho clases como samuráis o magos, viven una aventura de viajes en el tiempo ambientada en el Tokio del año 2100.



Shantae recupera su Ataque Látigo de Pelo para lanzar a los piratas por los aires y su Danza del Vientre para convertirse en doce animales, clásicos y nuevos.

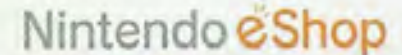


Las animaciones de los jefes mezclan ese encanto de los plataformas de la vieja escuela con la espectacularidad del HD. De hecho, parece un anime jugable.





Nintendo eShop





Descargas WiiU

12

Género **Plataformas**
Compañía **WayForward**
Jugadores **1**
Precio **16,99 €**
wayforward.com

Puntuaciones

Gráficos	★★★★
Diversión	★★★
Sonido	★★★★
Duración	★★

Valoración

El plataformas más precioso y variado de la saga pirata, que compensa sus seis horas de duración a base de rejugabilidad.

Total
85

Shantae Half-Genie Hero

Semigenio y figura, por fin en pantalla grande.

Es la cuarta vez que se suelta la melena desde su debut en Game Boy Color y siempre nos hacemos la misma pregunta: ¿por qué no está Shantae entre las heroínas más reconocidas de los videojuegos? Gracias a sus fans más leales, los creadores de **DuckTales Remastered** recaudaron suficiente botín para crear el plataformas más vistoso y completo de esta infravalorada saga de piratas.

La mejor definición

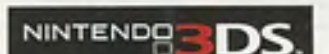
Sólo por contemplar los detallados parajes de Sequin Land **por primera vez en alta definición**, ya ha valido la pena esperar estos tres años de desarrollo, porque sus fascinantes niveles 2D están a la altura artística de Rayman Legends o DKC: Tropical Freeze. Aunque **cinco mundos** (más uno extra y un gran jefe final) se antojan escasos, sus incontables secretos, como zonas u objetos ocultos, los hacen muy rejugables, gracias a las **transformaciones** de Shantae en animales tan dispares como un elefante, una adorable araña (aunque cueste creerlo) o una sirena experta en natación.

Su equilibrada dificultad y una **banda sonora fabulosa** envuelta de nostalgia "16-bitera" rematan uno de los plataformas más frescos de Wii U, tristemente lastrado por una traducción al "spanglish" que deslustra sus divertidos diálogos. Ojalá algún pirata de Risky Boots nos prestase un parche para arreglarlo...



Shantae es tan "mona" que se convierte en una para trepar muros, uno de sus muchos movimientos gracias al nuevo sistema de reliquias.

El amiibo de Poochy nos brindará la ayuda del perrito en cualquier momento y desbloqueará el modo contrarreloj en Estampida de Poochy.



- PLATAFORMAS
- GOOD-FEEL
- 3 DE FEBRERO



Adaptado a 3DS
La pantalla superior mostrará la **acción**, mientras que la inferior desplegará los menús y nos permitirá **diseñar** nuestros propios patrones de Yoshi mediante un editor.

Poochy & Yoshi's Woolly World

Aún más tela (y lana) que cortar en 3DS.

Tras la notable adaptación de Super Mario Maker, otro de los juegos más aclamados de Wii U está a punto de dar el salto a 3DS, y no sólo vamos a disfrutar de todos los niveles originales de Isla Remiendos en nuestra portátil, sino de numerosas novedades que bordarán esta gran aventura hecha de lana.

El rey de los Nintendogs

Tal como indica su título, la novedad más importante será el **mayor protagonismo de Poochy**, el adorable perrito que hasta ahora había acompañado a Yoshi como secundario desde la era de SNES. Veintidós años después, alcanzará por fin el estrellato que merecía con un modo llamado **Estampida de Poochy,** repleto de niveles totalmente nuevos donde controlaremos directamente al mejor "amiibo" de Yoshi para recolectar todas las cuentas posibles mientras recorre el nivel de forma automática. También debutarán los **Poochitos**, unos encantadores cachorros que revelarán secretos ocultos como flores sonrientes o madejas mágicas en el modo relajado. Además, podremos diseñar nuestros propios patrones de Yoshi para usarlos en el juego y compartirlos vía **StreetPass**, o relajarnos aún más contemplando los hilarantes cortos animados del Cine de Yoshi. Y lo mejor de todo: ¡el amiibo de Poochy!

Primera impresión

- **Aún más contenidos.**
- **Pierde el HD de Wii U.**

Este mundo de lana tan fascinante ha sido creado por Good-Feel, los desarrolladores de Kirby's Epic Yarn para Wii.



Todos los niveles de Wii U estarán disponibles con la misma jugabilidad que ya nos enamoró: mundos de avance lateral en los que lanzaremos ovillos de lana contra los enemigos.

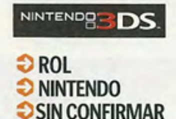
TRAS AYUDAR A YOSHI COMO SECUNDARIO DESDE 1995, POOCHY ALCANZARÁ POR FIN EL ESTRELLATO QUE MERECÍA.

Estampida de Poochy incluirá vertiginosos niveles en los que nuestro perrete no dejará de correr, al estilo de Super Mario Run.

ENCAJARÁ BIEN EN 3DS

No sólo será un gran placer disfrutar en formato portátil de un juego de estas características, ideal para partidas cortas, sino que sus jugosas novedades y la mayor presencia del adorable Poochy lo harán aún más atractivo.

➲**Será una aventura de rol** ligera y llena de diversión, en la que cada Mii representará un papel.



➲ROL
➲NINTENDO
➲SIN CONFIRMAR



Rol a dos pantallas

En la pantalla superior visualizaremos la acción principal del juego, mientras que en la inferior tendremos acceso a menús, información y parámetros de los Mii, etc.

Miitopia

Los Mii se convierten en héroes del rol.

Desde que Nintendo creó los Mii hace ya más de una década, han servido como una carismática representación de los jugadores. Su popularidad les ha llevado a protagonizar numerosos juegos, y este nuevo título para 3DS podría definirse como una combinación entre Tomodachi Life y un juego de rol clásico.

Salvando el mundo

La gracia es que ahora serán nuestros Mii los que se encargarán de salvar el mundo en un contexto de fantasía y magia, y podremos asignarles clases típicas del género del rol como caballero, mago, sacerdote o ladrón, y también otras más exóticas como chef, idol, gato, tanque, diablo, científico, princesa o flor. Además, el Señor Demonio también estará representado por el Mii que elijamos, así que podréis escoger para este siniestro papel a vuestro amigo o familiar que más miedo os dé. Los combates serán por turnos, con más de 250 tipos de monstruos diferentes a los que enfrentarnos y además habrá más de 700 piezas de equipamiento para aumentar los parámetros de los Mii. También destaca la compatibilidad con muchas figuras amiibo: gracias a ellas podremos desbloquear disfraces especiales para nuestros Mii. Su lanzamiento en Europa aún no está confirmado; estad atentos a próximos números de la revista.

Primera impresión

Será divertido y accesible para todo el mundo.

¿Será desafiante para jugadores habituales del género?

PODREMOS ASIGNAR UNA GRAN VARIEDAD DE CLASES ROLERAS A NUESTROS Mii.







El Señor Demonio será el gran antagonista, y podréis usar con él el Mii que más rabia os dé.







Las figuras amiibo desbloquearán disfraces basados en los personajes de muchos juegos de Nintendo.



Habrá un sistema de afinidad entre los Mii, que podremos desarrollar para que se ayuden entre ellos.



Los parámetros de los Mii dependerán de muchos factores, incluso de la comida que les demos.



Las clases de los Mii serán muy variadas y permitirán muchas combinaciones estratégicas.



Habrá siete tipos de personalidad diferentes para darle a nuestros Mii, que afectarán a ciertos comportamientos durante los combates.

UN RPG MUY ESPECIAL

Como gran amante del rol que soy, tengo mucha curiosidad por ver qué tal se desenvuelven los Mii en el género. Además, parece que el juego va a estar cargado de contenidos y posibilidades, y que valdrá la pena jugarlo. Solo queda esperar.





La influencia de Metroid será evidente, tanto en la ambientación como en el diseño de niveles y, por supuesto, en la jugabilidad basada en potenciadores.



Los jefes finales de zona convertirán la pantalla en un festival de saltos, disparos, rayos y explosiones espectaculares, especialmente si los liquidamos entre cuatro.







Wii U

ACCIÓN
GRAPHITE LAB
2017

Hive Jump

Acción futurista con gráficos del pasado para la eShop de Wii U.



El mapa entre manos

A través de la pantalla del GamePad accederemos al **inventario** y el **mapa**, que permitirá localizar áreas e ítems sin tener que pausar la partida.

En el siglo XXIV, la humanidad se enfrenta a una poderosa raza alienígena en una terrible guerra: los extraterrestres nos superan en una proporción de un millón contra uno. Pero nosotros contamos con la unidad de élite J.U.M.P. Corps, formada por soldados armados hasta los dientes conocidos como JUMPERS. Con ellos recorreremos **laberínticos niveles 2D** cargados de acción frenética envuelta de un estilo gráfico claramente inspirado en el gran Super Metroid.

La colmena alienígena

Así es el planteamiento de este juego "indie" para la eShop Wii U, cuya baza principal será un divertidísimo **multijugador cooperativo local**, en el que hasta cuatro jugadores se enfundarán las armaduras del equipo JUMPERS para masacrar juntos a los alienígenas. Ya sea en solitario o en compañía, podremos hacernos con **todo tipo de armas** (pistolas, rifles, lanzallamas, bombas...) y mejorarlas, lo que aportará un buen toque de progresión al desarrollo.

Los niveles serán enormes y enrevesados, con ambientes tan variados como cavernas, volcanes y bosques custodiados por jefes duros de pelar y estarán **repletos de tesoros**, reliquias e incluso personas a las que rescatar. Además, podremos usar las figuras amiibo para desbloquear objetos y desafíos especiales. Ve apuntando "Hive Jump", que este promete...

Primera impresión

Será variado y divertido.
No tendrá online.



El frenético cooperativo local será la mejor manera de disfrutar de su intensa aventura, aunque se echará en falta jugarlo online.









NINTENDO 3DS

- PLATAFORMAS
- 13AM GAMES
- 2017

Runbow Pocket

New 3DS nos sacará los colores con esta versión portátil.



De Wii U a New 3DS

Runbow Pocket llevará a la portátil toda la magia multicolor que atesoró en la sobremesa y será uno de los pocos juegos exclusivos de los modelos New 3DS y New 3DS XL.

En verano de 2015, Runbow llenó de color la eShop de Wii U; en esencia, es un plataformas minimalista de avance lateral, pero los **continuos cambios de colores** de los escenarios hacen desaparecer y aparecer plataformas y elementos de una forma muy original. Tras las buenas críticas cosechadas, el estudio 13AM Games prepara ahora una adaptación exclusiva de New 3DS.

Un arcoíris multijugador

Esta versión incluirá la gran variedad de contenidos y modos que disfrutamos en Wii U, así como el **vibrante multijugador** para hasta 9 jugadores, cuyos frenéticos niveles 2D podremos compartir en **tres modos online**: "Prepárate para correr" (carreras), "Entra en la arena" (lucha al estilo de Smash Bros.) y "Viva el rey de la colina" (hay que mantenerse el mayor tiempo posible en una zona).

Además, a los personajes jugables invitados de otros "nindies" como **Shovel Knight** y **Rusty** de SteamWorld Dig, se unirá la mismísima **Shantae**. Va cogiendo buen color este Runbow Pocket...

Primera impresión

- Gran variedad de modos.
- A ver si nos llega en físico.







Lanzamientos Históricos

Ya sabemos qué juegos acompañarán a Switch, ¿pero cuáles arroparon a sus predecesoras?



+info

Shigeru Miyamoto (1952). El genio creador de Donkey, Mario, Zelda... Es el responsable de que este reportaje pueda existir.

Nintendo existe desde hace más de cien años, concretamente desde 1889, cuando Fusajiro Yamauchi le puso ese nombre a su nueva empresa de cartas. Su nieto, Hiroshi, fue quien cambió todo el concepto tras pocos años en la presidencia. En 1964 creó la división de juegos, en el 73 lanzó unos recreativos de pistolas láser, y en el 77 lanzó al mercado **la primera videoconsola de Nintendo, la Color TV Game 6**. Hoy son los demás los que suelen fijarse en qué inventará Nintendo, pero en sus comienzos consiguió tener la consola más vendida al versionar el mítico **Pong** de Atari. Las Color TV Game fueron consolas de un solo juego, así que su título de lanzamiento... era el único.

Las recreativas en casa

Aquel olvidado sistema se despidió en el 80 con Computer Othello, un port del primer arcade de Nintendo, y un año después llegó el más exitoso de la compañía: **Donkey Kong**, obra maestra de Miyamoto que mantuvo en pie a la compañía durante años. Se portó a casi todos los sistemas con éxito, y esto dio alas al proyecto que planeaba la compañía: sacar una consola de cartuchos con Donkey a la cabeza. Pero dos años después, entre la recreativa y las conversiones, ya no fue un "vendeconsolas". De hecho, el famoso gorila y sus derechos fueron un lío legal para la llegada de NES a los EE. UU., y no formó parte del pack inicial en Europa. A nosotros la primera Nintendo nos llegó en septiembre del 86, cuando el mundo ya estaba cambiando por un juego que vino de serie con la consola en América y que aquí llegaría poco después: **Super Mario**



La consola del Tetris fue otra forma de llamar a la Game Boy. Como pasó años después con Wii Sports, podías ver a cualquiera con él.



Super Mario World es un juego "de pack" con mayúsculas: enseña las virtudes de la nueva máquina y apasiona a la comunidad de jugadores.

Sistemas de un solo juego

Como sucedía con aquellas primeras Color TV Game, antes de la generación de NES cada consola equivalía a un videojuego. Las más populares fueron las Game & Watch de Nintendo, de las que se sacaron a la venta 10 series, con un total de 59 juegos diferentes. Quién las pillara hoy.



Cronología completa

1 de septiembre de 1986 NES
- 10-Yard Fight
- Excitebike
- Ice Climber
- Mario Bros.
- Pinball
- Popeye
- Stack-Up
- Tennis

28 de septiembre de 1990 GAME BOY
- Alleyway
- Super Mario Land
- Tetris

11 de abril de 1992 SNES
- F-Zero
- Super Mario World
- Super Tennis

1 de marzo de 1997 N64
- FIFA Soccer 64
- Pilotwings 64
- Star Wars: Shadows of the Empire
- Super Mario 64
- Turok: Dinosaur Hunter
- Wayne Gretzky's 3D Hockey





EL DATO
4 de los 8 juegos más vendidos de la historia fueron de lanzamiento, y suman nada menos que 180 millones.



No existe la receta perfecta, y la prueba es el lanzamiento de N64. Con una maravilla increíble como este juegazo, y bien acompañado... no vendió ni un tercio que su recién estrenada competencia.

Bros. vendió más de 40 millones de unidades e hizo de las consolas un producto en boca de todos.

Meternos en el bolsillo

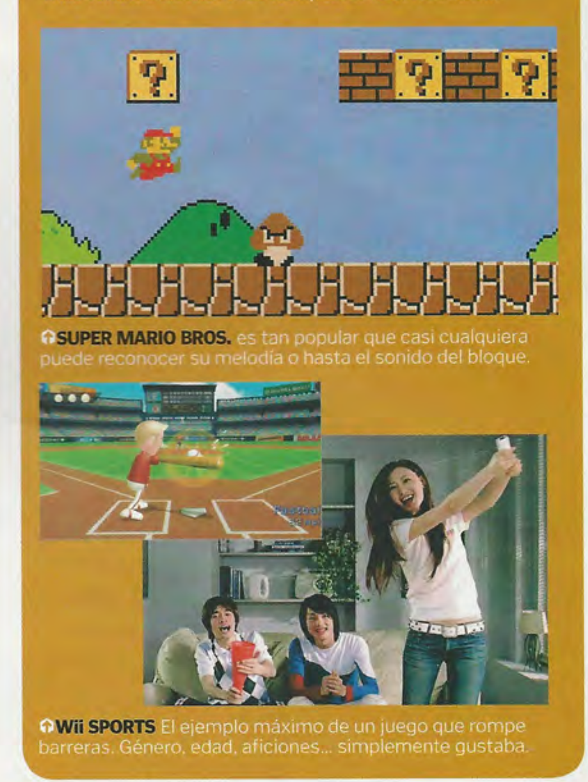
El verdadero éxito de NES estuvo en EE.UU., donde se lanzó con Super Mario Bros., y no tanto en Japón, donde le costó mucho arrancar, o en Europa, donde llegó tarde y sin el juegazo estrella. **Game Boy, el invento de Gunpei Yokoi**, estaba preparando su salida y ya habían aprendido que el lanzamiento era crucial. Estábamos ante un concepto diferente, ya que no juegas igual en una parada de ese autobús que no llega, que en el salón de tu casa. Había que escoger un título ideal para ello... y los derechos de **Tetris** fueron la clave. Game Boy es la tercera consola más vendida de la historia y más de una cuarta parte se vendieron con la famosa versión del juego de **Alexey Pajitnov**. Acabamos de entrar en la década de los 90, y ya sabemos con certeza que el catálogo de lanzamiento es fundamental para el éxito o fracaso de la consola. Llega la hora de suceder a NES con el "cerebro de la bestia" y la expectación es máxima. Hasta Navidades no estaría el **Street Fighter II**, pero SNES llegó nada menos que con el gran



Luigi's Mansion relevó a Mario por primera vez y el resultado fue un título "fantásmico".

Sólo Nintendo supera a Nintendo

La experiencia de 20 años, cuatro generaciones enteras de consolas, nos había hecho creer que el juego más vendido de la historia siempre sería el mítico Super Mario Bros. Con 40 millones tenía a Pokémon y Tetris a 10 millones de distancia, y el mayor exitazo del resto de compañías apenas rozaba la mitad. Fue juego de lanzamiento sólo en los Estados Unidos, territorio en el que NES vendió más que en ningún otro. Pero llegó diciembre de 2006... y todo el mundo quiso probar eso de jugar al tenis en el salón de su casa. **Wii Sports** salió a la vez que la consola en todo el mundo, y sólo en Japón había que comprarlo por separado. Su éxito estuvo ligado al de Wii, por supuesto, pero con sus más de 80 millones en ventas es el juego de consolas más vendido de todos los tiempos. ¿Hasta cuándo...?



SUPER MARIO BROS. es tan popular que casi cualquiera puede reconocer su melodía o hasta el sonido del bloque.

Wii SPORTS El ejemplo máximo de un juego que rompe barreras. Género, edad, aficiones... simplemente gustaba.

TETRIS DE INICIO, Y POKÉMON DESPUÉS, FUERON LOS PILARES DE GAME BOY: UNA CONSOLA CON UN CICLO DE VIDA IDEAL SALPICADO DE GRANDES ÉXITOS.

22 de junio de 2001
GAME BOY ADVANCE



- Army Men Advance
- Castlevania: Circle of the Moon
- F-Zero: Maximum Velocity
- Fire Pro Wrestling
- Konami Krazy Racers
- Rayman Advance
- Super Mario Advance
- Tony Hawk's Pro Skater 2
- Top Gear GT Championship
- Total Soccer Manager
- Tweety & The Magic Gems

3 de mayo de 2002
GAMECUBE



- FIFA World Cup 2002
- Batman: Vengeance
- Burnout / • ISS 2
- Disney's Tarzan Freeride
- Luigi's Mansion
- Sonic Adventure 2: Battle
- SW RS II: Rogue Leader
- Tony Hawk's Pro Skater 3
- Theme Parks Adventure
- Wave Race: Blue Storm
- XG3: Extreme G Racing

11 de marzo de 2005
DS



- Asphalt Urban GT
- Metroid Prime Hunters
- Pokémon Dash
- Rayman DS
- Spider-Man 2
- Super Mario 64 DS
- The Urbz: Sims in the City
- Tiger Woods PGA Tour
- WarioWare: Touched!
- Zoo Keeper





Revive los juegos de estreno

Muchos de los títulos de los que hablamos están disponibles en Wii U y 3DS a través de las consolas virtuales. Además, la mayor parte de los juegos de lanzamiento de estas dos consolas se encuentran en sus correspondientes eShop, y varios de ellos tienen precios de oferta. Por otra parte, en 3DS se puede comprar también todo el catálogo de DSi Ware, incluyendo, por supuesto, los juegos iniciales.

Juego	Consola Original	Disponible en	Precio
EXCITEBIKE (VERSIÓN 3D)	NES	3DS	5,99€
EXCITEBIKE	NES	Wii U	4,99€
MARIO BROS.	NES	Wii U - 3DS	4,99€
ICE CLIMBERS	NES	Wii U - 3DS	4,99€
TENNIS	NES	Wii U	4,99€
PINBALL	NES	Wii U	4,99€
ALLEYWAY	GB	3DS	3,99€
SUPER MARIO LAND	GB	3DS	3,99€
F-ZERO	SNES	Wii U - 3DS	7,99€
SUPER MARIO WORLD	SNES	Wii U - 3DS	7,99€
F-ZERO: MAXIMUM VELOCITY	SNES	Wii U	6,99€
SUPER MARIO 64	N64	Wii U	9,99€
SUPER MARIO ADVANCE	GBA	Wii U	6,99€
SUPER MARIO 64 DS	DS	Wii U	9,99€
METROID PRIME HUNTERS	DS	Wii U	9,99€
WARIOWARE: TOUCHED!	DS	Wii U	9,99€
ZELDA: TWILIGHT PRINCESS (VERSIÓN HD)	Wii	Wii U	49,99€

Super Mario World. Fue un boom, pero el mercado iba más rápido y la competencia estaba más concentrada. Para cuando llegó **N64**, 5 años después, la calidad de sus juegos era inalcanzable para otros sistemas... y aún así no logró arrasar. Salió con un FIFA, un Mario para la historia y una demostración de poderío como Pilotwings, pero N64 no empezó con una base de jugadores a la altura de las maravillas que estaban por venir.

N de revolucióN

Pero el primer tropezón llegó con **GameCube** y su arriesgado formato Mini DVD. Con el público enganchado a la competencia, las joyas nintenderas ya no parecían imprescindibles para la generación de NES y SNES. Para ese público se lanzó "la Cube" con un fuerte catálogo "third party" liderado por Rogue Leader, mucho fútbol, carreras, Batman... ¿y **Mario**? No, un spin-off de Luigi que no triunfó como su hermano. Ese público ya tenía su consola y sin un Mario o un Zelda fuertes de lanzamiento, perdieron casi todas las razones para cambiar... Hasta que llegó el cambio. En portátiles, Nintendo había manteni-

8 de diciembre de 2006
Wii

- Call of Duty 3
- Far Cry Vengeance
- Marvel: Ultimate Alliance
- Need for Speed: Carbon
- Rayman Raving Rabbids
- Red Steel
- Wii Play
- Wii Sports
- Zelda: Twilight Princess

25 de marzo de 2011
3DS





- LEGO Star Wars III: The Clone Wars
- Nintendogs + Cats
- Pilotwings Resort
- PES 2011 3D
- Rayman 3D
- Ridge Racer 3D
- Super Street Fighter IV 3D
- Los Sims 3
- Ghost Recon: Shadow Wars
- Splinter Cell 3D

30 de noviembre de 2012
Wii U

- Assassin's Creed III
- Batman: Arkham City-AE
- Call of Duty: Black Ops II
- Darksiders II
- FIFA 13
- Just Dance 4
- New Super Mario Bros. U
- Nintendo Land
- ZombiU







do el tipo con GBA, pero había vendido mucho menos y perdía terreno. Era la hora de cambiarlo todo dejando atrás el continuismo y fue una portátil táctil de dos pantallas la que rompió moldes al llegar a millones de nuevos jugadores. Salió nada menos que con **Pokémon, Mario y Metroid**... ninguno de los cuales se presentó en el estreno de Wii. No hacía falta; lo que había que hacer era demostrar qué se podía hacer con ella, y nada mejor que el sencillo Wii Sports para colocar **255 millones de consolas entre las dos.** 3DS, con un insuficiente catálogo inicial, no rompió a vender hasta la llegada de Mario Kart, y **Wii U** no logró sorprender con Nintendo Land y diversos ports de juegos de otras consolas. Pronto será el turno de **Switch**, en la que innovación y catálogo parecen retomar la armonía perfecta que NES, DS o Wii escribieron para la historia.



+info

Satoru Iwata (1959-2015) El añorado presidente fue el responsable de los lanzamientos de DS y Wii, dos éxitos para la historia.

EL CATÁLOGO INICIAL DE Wii U NO ROMPIÓ MOLDES Y LAS VENTAS NUNCA REMONTARON, QUEDANDO COMO LA CONSOLA MENOS VENDIDA DE NINTENDO.

Un nuevo impulso



Cómo se lanza una consola es fundamental, pero para conseguir un verdadero éxito hace falta seguir teniendo juegazos que impulsen las ventas, más aún si son exclusivos. Cada día se venden cientos de miles de consolas en el mundo, por lo que hay que generar ganas constantemente. A lo largo de la historia de Nintendo, muchos juegos han triunfado de forma masiva en un sistema ya adulto, pero algunos han sido especialmente decisivos. El primer caso es del propio **Super Mario Bros.** que, aunque en EE. UU. sí salió con la consola, en Japón fue el empujón para que triunfase. No lo necesitaban tanto, pero las dos portátiles de los récords tuvieron sus propios juegos clave post-lanzamiento. Hablamos de **Pokémon** en Game Boy y del famosísimo **Brain Training** en DS.

NEW SUPER MARIO BROS. Volver a las 2D supuso el récord en ventas de DS.

OCARINA OF TIME puso a N64 en boca de todos por su calidad absoluta.



MARIO KART arrasa en cada consola, y en 3DS fue el gran amuleto del éxito.



MK 8 tardó en llegar y ha vendido más de la mitad de Wii U. Caso único.

Revisiones

Cambios estéticos ha habido muchos, pero estas consolas trajeron mejoras de hardware que permitieron nuevos juegos.



- **23 de noviembre de 1998**
  GAME BOY COLOR
- Frogger
- Turok 2: Seeds of Evil

- **4 de abril de 2009**
  DSi



- Art Style (6 ediciones)
- Plane (Avión de papel)
- Flipnote Studio
- Pyoro
- Sujin Taisen: Números en guerra
- Una pausa con... (7 ediciones)
- WarioWare: Snapped!
- Zelda: Four Swords Anniversary Edition

- **13 de Febrero de 2015**
  New 3DS



- The Legend of Zelda: Majora's Mask 3D
- Monster Hunter 4 Ultimate
- Xenoblade Chronicles 3D*

*No fue de lanzamiento, pero sí su primer exclusivo.

NOTA: Los juegos y fechas corresponden al lanzamiento europeo y, en los casos de GBA, GC, DS, Wii, 3DS y Wii U, la lista es de los más destacados.

La Juegoteca de Cranky

"Cualquier juego pasado fue mejor"

¡Pasad, mozalbetes! Al fin una sección retro escrita por alguien que de verdad sabe de videojuegos. En mis tiempos no necesitábamos gráficos HD ni esas moderneces para divertirnos. ¡Atended!



Compañía: Nintendo
Consola original: GameCube
Año: 2004

Segundas partes sí que fueron buenas

La **GameCube**... ¡Qué buenos tiempos! Los equipos de desarrollo de Yoshi's Story y 1080º Snowboarding para Nintendo 64 fueron los encargados de plantar y regar la semilla de la que brotó Pikmin. Shigeru Miyamoto, mi padre (sí, el mono viene del hombre), supervisó el proyecto partiendo de la idea de hacer un juego en el que un gran número de criaturas diminutas trabajasen juntas para transportar objetos. Y así, trabajando como hormigas, en Nintendo consiguieron crear un juego de **estrategia en tiempo real** en el que controlábamos a un centenar de personajes sin ratones ni pantallas táctiles como los que usan los jóvenes de hoy; ¡un par de palancas y botones era todo lo que necesitábamos! Desde el primer momento, Pikmin fue un juego único, diferente a todo lo que había lanzado Nintendo hasta entonces y su secuela vino repleta de tesoros en forma de novedades.

Sin prisa, pero sin casa

Según he escuchado con mi trompetilla, los desarrolladores se propusieron conseguir que el jugador gozara de mayor libertad, por lo que **eliminaron el límite de 30 días** para volver a Hocotate, planeta natal de Olimar, algo con lo que Miyamoto no estu-



vo muy de acuerdo en un principio, ya que, según él, ese elemento de estrés era parte esencial de Pikmin. Y no puedo estar más de acuerdo; sobrevivir en Pikmin 2 **era más fácil** que en el juego anterior. En mis años mozos, nos pasábamos los juegos en un solo día, ¡porque no se podía guardar la partida! A cambio, en esta ocasión podíamos explorar cada paraje a nuestro ritmo y **reconstruir la nave Dolphin sin agobios**, aunque, al caer la noche, seguía siendo necesario regresar a la nave para que los pobres Pikmin no fuesen devorados por las bestias nocturnas. Dichosos bulbos...

¡Veo doble, capitán!

Una de sus acertadas novedades fue la incorporación de las **cuevas subterráneas**, un nuevo tipo de niveles de varios pisos que se generaban de forma aleatoria y en los que no era posible producir nuevos Pikmin, por lo que había que evitar bajas a toda costa. Eran laberínticas y estaban llenas de enemigos y tesoros, aunque el tiempo se detenía en su interior. ¡Exigían planificación! ¡Estrategia! Conceptos que se nos están olvidando y que en Pikmin 2 fueron clave, porque se añadía **un segundo personaje controlable: Luis**. Gracias a él, podíamos separar a los protagonistas y alternar el control entre ambos para guiar a pelotones independientes de Pikmin: uno se podía ocupar de generar nuevos pequeñajos y otro de explorar y recoger tesoros. Curiosamente, Nintendo intentó incluir una opción para jugar todo el modo principal en cooperativo con un segundo jugador, pero se descartó para no condicionar el diseño de la aventura. Lo que sí incluyeron fueron **dos modos multijugador** (Batalla y Desafío) muy entretenidos, aunque yo soy más de jugar solo. Ah, y también había **dos nuevos tipos de Pikmin**: los morados me recuerdan a ese saco de músculos de Chunky, porque son más corpulentos y fuertes; y los blancos son pequeños y rápidos, como Diddy, pero resistentes al veneno y expertos en desenterrar objetos. Qué delicia era ver a cien Pikmin trabajando en esos detallados entornos naturales... ¡Qué prodigio técnico!

Tu marca me suena

Y qué me decís de aquellos tesoros sacados del mundo real, como las bolsas de golosinas Haribo, esas pilas Duracell... o productos "made in Nintendo" como las **Game & Watch**. Eso sí que era amor nostálgico... ¿Tenéis ganas de rejugarlo? Pues su adaptación "New Play Control!" os espera en la **eShop de Wii U**. ¡Y de nada por la clase maestra!

KONGCLUSIÓN

Una secuela algo "kongtinuista", pero la incorporación de Luis, los nuevos Pikmin y las cuevas consiguen sacarle más partido a la fórmula del juego original. Le doy cuatro plátanos. Y porque me he comido el quinto.

ME KONGRATULA:

Alternar entre los dos capitanes duplica las posibilidades estratégicas.

BASTONAZO:

Sin la limitación de tiempo es más sencillo. ¡La presión formaba parte del encanto del primero!

El Laboratorio del Profesor Fesor

"Ninventos" que cambiaron el mundo

¡Hola, hijo! Bienvenido a mi laboratorio; de aquí han salido los inventos nintenderos que revolucionaron la industria del videojuego, como la Super Game Boy. ¡Así perfeccioné su concepto hasta llegar a Nintendo Switch!

SUPER GAME BOY
SNES, 1994

A partir de la vieja **Wide Boy de NES**, desarrollé este mítico accesorio que bien podría considerarse la semilla conceptual de **Nintendo Switch**, ya que permitía trasladar los juegos de un sistema portátil como **Game Boy** a la pantalla de la tele, aunque no a la inversa, como sí nos permite hoy la ciencia con Switch. Además, amplié los cuatro tonos de gris a una paleta de **32 colores** y añadí **marcos temáticos** a los juegos, e incluso un editor para diseñarlos. Ah, ¿y sabías que la Super Game Boy contenía el mismo hardware que una Game Boy con su propia CPU? Si os cobrase por todas las pilas que ahorré al mundo, ¡ahora no tendría que colaborar en la Revista Nintendo!



SUPER GAME BOY 2
SUPER FAMICOM, 1998

Si no te suena este azulado cachivache quizá sea porque Nintendo no lo lanzó en Europa. Aprovechando la fiebre mundial por Pokémon, los ingenieros de Intelligent Systems me encargaron esta "secuela" de la Super Game Boy, y se me ocurrió la brillante idea de incorporarle un puerto de salida para el **Cable Link** con el que posibilitar **partidas multijugador**. Además, le añadí una luz led que se encendía en verde y rojo, aunque lo que mejor me quedó fue su carcasa transparente, como los ectoplasmas de cierta mansión. Por cierto, ¿dónde se habrá metido ese granuja de gorra verde? En fin, sigamos.

TRANSFER PAK
NINTENDO 64, 2000

Como inventor de vanguardia, no podía repetir la fórmula de NES y SNES, así que diseñé este artilugio para transferir datos entre N64 y los cartuchos de Game Boy y Game Boy Horror; perdón, Color. Mi idea inicial fue llevar los rostros de los jugadores a personajes de **Perfect Dark** a través de la **Game Boy Camera**; sin embargo, la escasa calidad de las fotos me obligó a limitar sus funciones a unos pocos títulos como Mario Tennis, Mario Golf o Mickey's Speedway USA. Al menos, sirvió para transferir nuestros equipos de Pokémon a **Pokémon Stadium** e incluso jugar a **Rojo, Azul y Amarillo en la TV**; de ahí que el periférico se incluyera con el juego.



CABLE LINK GBA

GAMECUBE, 2002

El Cable Link de Game Boy Advance fue el genial sistema que ideé para transferir datos a GameCube y desbloquear contenidos extra, como el **Metroid original de NES en Metroid Prime**, aunque su mejor utilidad era convertir la portátil en un **mando con pantalla** desde el que interactuar con la pantalla del televisor: ¡fue el precursor del GamePad de Wii U! ¿Recuerdas cómo se usaba el Tinglevisor de **Zelda: The Wind Waker** para ver un mapa en GBA, lanzar bombas y obtener las cinco estatuillas de Tingle escondidas entre las mazmorras? Pues la idea también fue mía. Por cierto, ese mucha-cho tan raro también se merece una sección propia... ¡Ahí lo dejo!

GAME BOY PLAYER

GAMECUBE, 2003

Probablemente, mi mejor trabajo desde la Super Game Boy, ya que añadí el inmenso catálogo de **Game Boy Advance** a la ecuación. La Game Boy Player era un accesorio que se insertaba a la **base de GameCube**, donde se encontraba su puerto de alta velocidad y, gracias a su ranura para cartuchos, permitía pasar tus juegos de GBA al televisor y jugarlos con el mando de GameCube o usar la propia GBA como mando. Menudas partidas me echaba a **Mario & Luigi: Superstar Saga** o **Golden Sun**... ¡Había tardes que hasta se me olvidaba sacar a pasear al Ectochucho! Como "nintendato", su arquitectura interna también era idéntica a la de una GBA.



Wii U GAMEPAD

Wii U, 2012

He aquí no de los inventos de los que más orgulloso me siento, y no sólo por servir de puente a mi obra cumbre, sino por las horas de diversión que nos ha brindado el GamePad de Wii U gracias al **modo Off-TV** y todos los juegos de la **Consola Virtual**, que nos han permitido saltar de la tele al "tableto-mando" para jugar desde la cama o cualquier lugar del salón. Continuar una carrera de **Mario Kart 8**, usar su giroscopio para controlar la cámara de **Splatoon** con total precisión o experimentar el juego asimétrico de **Nintendo Land** han sido la antesala de lo que nos espera en poco más de un mes...

NINTENDO SWITCH

3 DE MARZO DE 2017

Y llegamos a la culminación de la investigación científica: tras más de dos décadas de evolución, la tecnología por fin me ha permitido materializar mi idea: **una consola doméstica transformable en portátil** y viceversa, por no hablar del prodigio técnico que atesoran los mandos separables **Joy-Con**. Se me pone el mechón de punta sólo de pensar en las pocas semanas que quedan para retirar o insertar la Nintendo Switch de su base y disfrutar al instante de ambas experiencias jugables en cualquier lugar del mundo. Esto sólo lo supero con el **Succionaentes 4000**, pero dadme tiempo, que me he ganado un descansito...



Comunidad

Estrenamos un espacio de opinión donde debatir, conocer vuestras impresiones sobre la actualidad jugable y repasar los canales de los mejores Youtubers. ¡Os escuchamos (y leemos) más que nunca!

La Ciudadela

Bienvenidos a la plaza pública donde intercambiar opiniones y analizar el mundo Nintendo entre todos.

Comienza una nueva era



Por Roberto Ruiz Anderson

Son tiempos emocionantes para ser nintendero. El lanzamiento de una nueva consola es siempre un gran acontecimiento y el de Switch promete ser uno de los más memorables. Nintendo parece tener las ideas muy claras con este ambicioso proyecto y se ha asegurado de crear una máquina versátil y enormemente capacitada para explotar al máximo numerosos estilos de juego. Creo que **los Joy-Con van a ser la gran clave** de la consola: son unos mandos como nunca antes se han visto, cargados de funciones de todo tipo (detección de movimiento, vibración superior a la que se conocía hasta ahora, infrarrojos, etc.) que van a dejar volar la imaginación de los desarrolladores con nuevos conceptos y con el perfeccionamiento de los ya existentes. Gran parte de todas estas virtudes de Switch se la debemos a **Yoshiaki Koizumi**, productor general de la consola. Me alegra mucho que Koizumi esté tomando cada vez más protagonismo en la compañía: este genio fue una pieza fundamental en el desarrollo de juegos como Super Mario 64 y Zelda: Ocarina of Time, y dirigió personalmente Super Mario Sunshine y Super Mario Galaxy. Ahora es el productor de Nintendo Switch y también de **Super Mario Odyssey**. ¡Qué ganas de jugarlo!



¿Qué es lo que más te mola de Switch?



C. Amor @Christian_Amor_
Claramente, los **Joy-Con** y toda la tecnología que hay detrás. Increíble las posibilidades que ofrecen.



Tronius @Tronius_San
Ver que **Xenoblade** se está consolidando como una saga que encaja con Nintendo, y que así sea siempre.



Cap @CaptainDiferido
Ver a gente de Nintendo "menos habitual" adquiriendo protagonismo. ¡**Miyamoto** y compañía tienen relevo!



Mario @NintenderoMario
Me quedaría con los Joy-Con, el énfasis en el catálogo de juegos y el IMPRESIONANTE tráiler de **Zelda**.



jonatep @julinktroll
Que en su primer año de vida vaya a tener tantos grandes **lanzamientos** y el poder jugar a ellos donde quieras.



F. Gamboa @fermingamboa
El tráiler de Zelda con esa música y escenas me dejó los pelos de punta, y con edición especial **y doblado**!

Menuda traca inicial

Por Gustarfox







Quien diga que Switch ha empezado el año sin juegazos suficientes, no está siendo justo: recibir un nuevo **Zelda** y un **Mario** el primer año de lanzamiento es algo que no pasaba desde GameCube, pero es que estas, además, son las aventuras de mundo abierto más ambiciosas que han protagonizado ambos héroes en toda su carrera. Por si fuera poco, nadie se esperaba un **Xenoblade Chronicles 2** ni **Splatoon 2** para este mismo año, tan solo dos años después de sus últimas entregas, por no hablar de todos los demás juegos anunciados. Si el primer año se presenta así, no descarto que Switch se convierta en una de las consolas domésticas de Nintendo con mejor catálogo first party en calidad y variedad. **Samus**, no puedes faltar...

RONda Youtuber

¿Qué Youtuber se lleva tu "like"? ¡Vota en #RONdaYoutuber!

¿A qué juegan los Youtubers más nintenderos? Ellos mismos nos ponen al día:

Lyra

"Entrenando Pokémon competitivos en Alola".

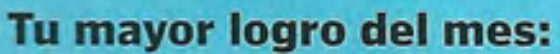
¿A qué estás jugando?
A Pokémon Luna. Todo en general me está encantando: el enfoque un poco más maduro, la dificultad (más alta que en los últimos juegos), los nuevos Pokémon, la nueva aventura basada en los Kahuna y no en gimnasios... Estoy muy contenta con él.



¿Cuál ha sido tu mayor logro del mes?
Supongo que completar la Pokédex y haber criado y entrenado mis primeros Pokémon competitivos de Alola.

¿Qué podremos ver en tu canal este nuevo mes?
Después del gran maratón de Pokémon Luna que hemos hecho, tocará volver a la normalidad. Aún no tengo decididos todos los juegos que va a haber, pero estoy segura de que será divertido.

Chequio





"He jugado a Parper Mario 32 horas sin parar".

¿A qué estás jugando?
Últimamente estoy jugando muchísimo a Yo-Kai Watch; es un juego que me enganchó desde el primer segundo y que sigo disfrutando día a día.

Tu mayor logro del mes:
Los dos maratones que he hecho en el canal. El primero ha sido jugar a Paper Mario: Color Splash durante 32 horas sin parar hasta terminar el juego. Y el segundo, jugar a Super Mario Galaxy durante 20 horas consiguiendo las 121 estrellas con Luigi.



¿Qué vamos a poder ver en tu canal?
Mucho contenido de Yo-Kai Watch, juegos de Mario, como Super Mario 3D World o Super Mario Galaxy 2 y, por supuesto, algún que otro maratón.

Blessur



"Enamorado de los Movimientos Z en Sol y Luna".

¿A qué estás jugando?
¡Ahora mismo a Pokémon Sol y Luna! Me está encantando la cantidad de Pokémon nuevos que tengo para probar y no puedo parar de pensar estrategias con ellos, pero lo que me ha enamorado son los Movimientos Z.

¿Cuál ha sido tu logro del mes?
Aparte de vivir de lo que más me gusta, que es Pokémon, mi mayor logro del mes ha sido poder terminar por fin mi equipo de VGC17, ya que me he costado mucho encontrar a seis Pokémon que me gusten.

¿Qué nos ofrecerás en tu canal este mes?
A mediados de este mes arranca de nuevo la "Liga Pokémon de los Pokégenios" en Pokémon Sol y Luna, una sección que, desde que la "inventé", disfrutamos un montón.

Papi Gavi



"Tengo todas las monedas en Super Mario Run".

¿A qué estás jugando?
A Inazuma Eleven GO: Chrono Stones Trueno de 3DS. La cantidad de horas que puedes estar jugando sin parar una vez te pasas la historia principal de este juego e ir haciendo las cosas a tu manera, es un gustazo.

¿Cuál ha sido tu logro del mes?
Completar todos los niveles de Super Mario Run con todas las monedas de todos los colores: rojas, moradas y negras.

¿Qué podremos ver en tu canal este mes?
Seguiré subiendo Inazuma Eleven como siempre. Hablaremos mucho de la nueva Nintendo Switch y nos sorprenderemos con nuevos juegos de Nintendo que vendrán pronto, como Mario Sports Superstars, que tiene una pinta genial.

El bazar de Toad



Tras vendernos todo tipo de productos en el Reino Champiñón de Super Mario Run, Toad se instala en nuestro escaparate para ofrecernos nuevos artículos... aunque estos cuestan monedas reales.







Las figuras Figma de Zelda y Link de Twilight Princess tienen compañía: Lucina de Fire Emblem, recreada con todo lujo de detalles. Como son de importación, omitimos el precio para no haceros ilusiones (o daros un disgusto), pero podéis buscarla en Amazon.com. No son precisamente baratas, pero los coleccionistas son personas acostumbradas al sacrificio.



21,95 euros

Este peluche de Toadette es exclusivo de tiendas Game y tiene una altura aproximada de 20 cm. Toadette goza cada vez de mayor protagonismo en los juegos de Nintendo, como el reciente Super Mario Run, ¡así que habrá que darle su sitio en la habitación!



14,99 euros

Esta funda de Animal Crossing es ideal para guardar tu 3DS con varios juegos o incluso tu material escolar a modo de estuche. Con estos vecinos cosidos en su frontal, te sentirás como en casa igualmente. Es de la marca Hori y está en tiendas como Amazon o El Corte Inglés.



12,95 euros

Un barril de DK para tener tus juegos de 3DS y 2DS a buen recaudo, que incluye compartimento para guardar varios stylus. Son de PDP con licencia oficial de Nintendo y están disponibles en Game.





14,99 euros

Coloca tu amiibo de Link sobre el pedestal de la Espada Maestra o a cualquiera de la colección de Super Mario sobre esta plataforma con hilera de fuego giratoria. Ambos soportes son de PDP y están en Amazon.com o PDP (El precio e s aproximado).



Móntate una pandilla de Kirbys hiperactivos... o relájate apretándolos mediante estas réplicas de goma rosa con estrella incluida. Pero no os los comáis, que no son chicles. En Amazon encontrarás una gran variedad de Kirbys en diferentes poses y tamaños.



El Cartero de R.O.N.

Las primeras cartas del año han llenado nuestro buzón de dudas sobre Switch.

Pilar Cestero

Seasons of Heaven para Switch tiene muy buena pinta. ¿Cuándo saldrá a la venta este juego?

Aún no se sabe su fecha de lanzamiento, pero esperamos que llegue en algún momento de este año. Y te damos la razón: este juego exclusivo



de Switch promete mucho. Sus desarrolladores, el estudio "indie" francés Any Arts Production, mostraron un precioso tráiler semanas antes de la presentación de la consola, en el que pudimos ver a sus protagonistas (el niño Yann y el bulldog Ani) en coloridos escenarios diseñados con el motor Unreal Engine 4.

Chema Cobas

¿Qué diferencias habrá entre las versiones de Switch y Wii U de Zelda: Breath of the Wild?

En esencia serán el mismo juego, pero los gráficos ganarán calidad en Switch, con colores más vistosos. Ambas aprovecharán ciertas funciones de sus respectivas consolas: en Wii U habrá modo Off-TV para jugar en la pantalla del GamePad, y en Switch podemos llevarnos la



consola para jugarlo en cualquier lugar. Por otra parte, la edición limitada con Espada Maestra en su pedestal y CD de banda sonora sólo estará disponible en Switch, aunque la norteamericana trae más cosillas. ¡Resérvala ya que están volando!

Juan Montero

¿Habrá packs de Switch junto a algún juego?

No habrá ningún pack oficial con juegos, al menos para el lanzamiento de la consola, aunque sí habrá dos variedades distintas del pack básicos (con los Joy-Con grises y con los Joy-Con azul y rojo). Según Reggie Fils-Aime, no querían transmitir una sensación equivocada al consumidor con packs que encareciesen el precio base de la consola, y han preferido que sean los propios usuarios los que decidan qué juegos adquirir por



separado. Sin embargo, cabe la posibilidad de que ciertas tiendas sí lancen por su cuenta packs no oficiales en los que incluyan algún juego o accesorio. Por cierto, en grandes cadenas como Amazon la tenéis por 319,99 euros.

¿Habrá problemas para conseguir la consola, como ha ocurrido con NES Mini?

Reggie también ha hablado sobre esto y ha asegurado que esta vez no habrá problemas de suministro. Durante el primer mes, Nintendo distribuirá dos millones de Switch en el mundo, lo cual debería ser suficiente para satisfacer la demanda durante varias semanas. De todas formas, por si acaso no os relajéis, que ya se sabe...



Rafael Núñez

Ahora que va a salir Switch, ¿seguirán saliendo juegos para Wii U y 3DS?

A Wii U aún le queda una gran traca final encabezada por el gran Zelda: Breath of the Wild, que llegará al mismo tiempo que a Switch, junto a un buen número de juegos indies anunciados para los próximos meses, que ya habrás visto en nuestra noticia de los "Nindies". En cuanto a 3DS, le queda muchísima más cuerda, con próximos lanzamientos del calibre de Poochy & Yoshi's Woolly World, YO-KAI WATCH 2, Pikmin, Monster Hunter Stories y muchos otros que siguen anunciándose. De hecho, Nintendo ha asegurado que Switch y 3DS van a coexistir perfectamente. Por cierto, estad atentos al próximo número, porque estamos oyendo voces de fantasmas...



Enviadnos vuestras consultas, opiniones, fotos, dibujos y todo lo que queráis compartir con la Comunidad Nintendo a la siguiente dirección de correo electrónico. El cartero se encargará del resto.

revistanintendo@gmail.com



El Museo de Sócrates

Aquí encontrarás la exposición de obras de arte más creativas del mundo. ¡Déjate sorprender por nuestros talentosos fanartistas!



El Kirby de Vitruvio
Por Mogifire



Yo estuve allí
Por Espen Olsen



En construcción
por KodyKoala



Pokémon Eclipse
Por Neytirix



Nintendog Switch
Por AnnaTheRed



Cosplay of the Wild
Por Echolox

El Héroe del Pasatiempo





SE BUSCA



REVISTA OFICIAL NINTENDO Nº 292

Tu página la actualida noticias, ví

www.hob

#BuscandoaRenato (nº 292)
El reno navideño de Animal Crossing estaba muy bien escondido en la página 3, justo en la cabecera del Sumario, entre estos dos letreros. Gracias a todos los que participasteis en Twitter y enhorabuena a quienes lo hayáis encontrado, que no era moco de venado...



Y este mes: Sonic
Con el emocionante anuncio de Sonic Mania para Nintendo Switch, el erizo de Sega se nos ha vuelto a meter en el bolsillo... y en algún rincón de la revista. Ayúdanos a encontrarlo y sube una foto a Twitter con la etiqueta **#BuscandoaSonic** si le ves el pelo... o más bien las púas.

Soluciones del mes pasado:

1. Perdidos en la nieve: Playa Paradiso
2. El mejor regalo: El saco de la derecha (tiene dos pliegues mientras que los demás tienen uno)
3. El fotograma: Banjo Kazooie
4. Enigma pixelado: Destello
5. Luces de Navidad: 35 / Caras: 10
   Vecino intruso: Pikmin amarillo.

Nadie ha acertado todas las respuestas correctas, pero hay un lector que ha estado cerquísima con un solo fallo, por lo que es el ganador del amiibo del mes pasado: ¡Felicidades, @**Romago89**!

La sombra que sobra

Uno de estos amiibo no debería estar entre los demás por alguna razón. ¿Sabrás averiguad cuál de ellos es?



Enigma pixelado

Rellena las casillas con rotulador negro.
Después, colorea el personaje de naranja.

2. H, I, J
3. G, K
4. F, L
5. E, M
6. D,N
7. C, Ñ
8. B, G, H, J, K, O
9. B, F, H, I, K, L, O
10. A, E, G, H, J, K, M, P
11. A, E, M, P
12. B, C, F, I, L, Ñ, O
13. D, G, H, J, K, N
14. D, N.
15. C, Ñ
16. C, Ñ.
17. C, G, K, Ñ
18. D, E, F, H, I, J, L, M, N

	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M	N	Ñ	O	P
1																	
2																	
3																	
4																	
5																	
6																	
7																	
8																	
9																	
10																	
11																	
12																	
13																	
14																	
15																	
16																	
17																	
18																	



Envíanos un email a revistanintendo@gmail.com con las respuestas y podrás llevarte este amiibo u otro que te interese más. También puedes participar en Twitter con #HelHeroeDelPasatiempo. ¡Suerte!

Pokémon Sol · Pokémon Luna

GUÍA DE INICIACIÓN A POKÉMON COMPETITIVO:

LOS SECRETOS PARA CONSEGUIR POKÉMON PERFECTOS

Ya has conseguido todos los Pokémon de Alola y no hay entrenador en el juego que se te resista. ¡¿Qué es lo próximo?! Ha llegado la hora de crear los Pokémon perfectos y construir un equipo competitivo.

¿QUÉ ES POKÉMON COMPETITIVO?

Pokémon Competitivo es tan solo una parte de todas las que comprende un juego de Pokémon. Es la que se centra en los combates entre dos jugadores, siempre basados en unas reglas específicas.

¿Habéis escuchado alguna vez hablar sobre los **EVs**, los **IVs**, las **naturalezas**, las **estadísticas** o los **roles** de un Pokémon y os habéis vuelto locos preguntándoos qué eran todas esas palabras? El sistema de combate y las matemáticas que esconden los juegos de Pokémon es algo de lo que podríamos hablar durante horas y horas, además de ser algo que el juego nunca le explica claramente a los jugadores. Por esa razón, en esta guía vamos a intentar recopilar todas las bases para **criar y entrenar a nuestros Pokémon en Sol y Luna**, para conseguir construir un buen equipo competitivo y poder empezar a jugar torneos oficiales. ¡Que comience el combate!



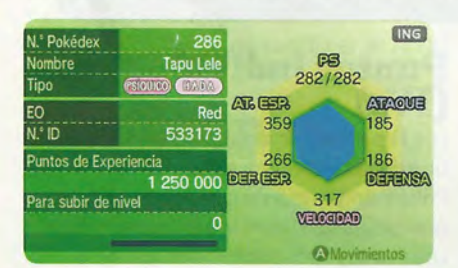


CONCEPTOS BÁSICOS: ¿QUÉ HAY QUE SABER?

Para empezar a entender en qué consiste el mundillo de Pokémon competitivo hay que explicar primero qué factores influyen en nuestros Pokémon.

Estadísticas

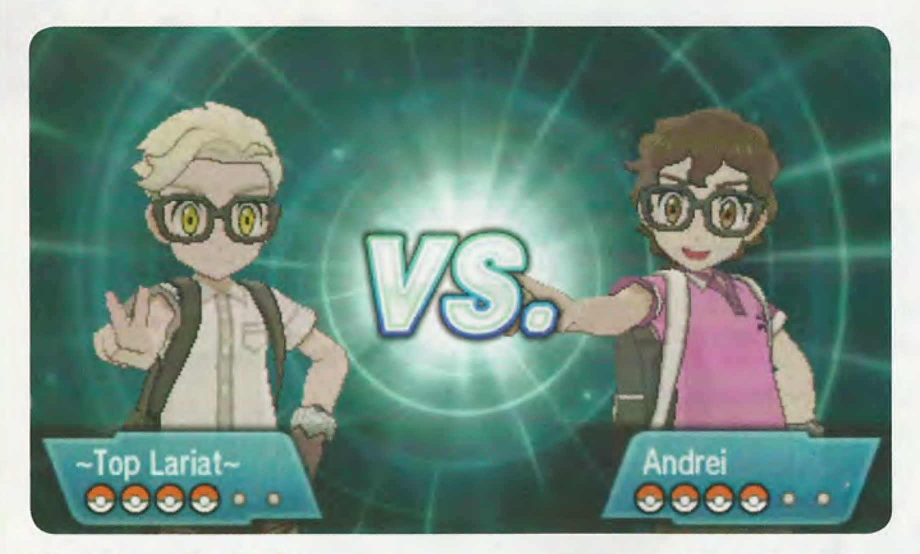
Cada Pokémon tiene **seis estadísticas** distintas: PS (vida), Ataque físico, Defensa física, Ataque Especial, Defensa Especial y Velocidad. Si comparáis, por ejemplo, vuestro Garchomp con el de un amigo, veréis que seguramente no tienen las mismas estadísticas, aunque estén al mismo nivel. Puede que el vuestro tenga más Ataque y el de vuestro colega sea más rápido. Esto se debe a los **Puntos de Esfuerzo, los Puntos Individuales y la naturaleza**, que varían en cada Pokémon. Estos tres valores influyen sobre las estadísticas base de cada Pokémon, que son iguales para todos los miembros de una especie.



Naturaleza

La naturaleza de cada Pokémon **potenciará una estadística, pero también debilitará otra**. Por ejemplo, si un Pokémon tiene naturaleza Firme, su Ataque aumentará mucho, pero su Ataque Especial se verá debilitado. Hay **5 naturalezas que son neutrales** (ni potencian ni disminuyen ninguna estadística), por lo que intentaremos evitarlas en nuestros Pokémon. Esta es la lista completa de naturalezas y de las estadísticas en las que influyen:

Naturaleza	Características				
	Ataque	Defensa	Velocidad	Ataque especial	Defensa especial
Fuerte (Hardy)	Neutra				
Osada (Bold)	Baja	Sube	--	--	--
Miedosa (Timid)	Baja	--	Sube	--	--
Modesta (Modest)	Baja	--	--	Sube	--
Serena (Calm)	Baja	---	--	--	Sube
Huraña (Lonely)	Sube	Baja	--	--	--
Dócil (Docile)	Neutra				
Activa (Hasty)	--	Baja	Sube	--	--
Afable (Mild)	--	Baja	--	Sube	--
Amable (Gentle)	--	Baja	--	--	Sube
Audaz (Brave)	Sube	--	Baja	--	--
Plácida (Relaxed)	--	Sube	Baja	--	--
Seria (Serious)	Neutra				
Mansa (Quiet)	--	--	Baja	Sube	--
Grosera (Sassy)	--	--	Baja	--	Sube
Firme (Adamant)	Sube	--	--	Baja	--
Agitada (Impish)	--	Sube	--	Baja	--
Alegre (Jolly)	--	--	Sube	Baja	--
Tímida (Bashful)	Neutra				
Cauta (Careful)	--	--	--	Baja	Sube
Pícara (Naughty)	Sube	--	--	--	Baja
Floja (Lax)	--	Sube	--	--	Baja
Ingenua (Naive)	--	--	Sube	--	Baja
Alocada (Rash)	--	--	--	Sube	Baja
Rara (Quirky)	Neutra				



Puntos de Esfuerzo (EVs)

Todos los Pokémon puede tener un **máximo de 510 EVs** (Puntos de Esfuerzo), que están repartidos entre todas sus estadísticas. Aunque, eso sí, ningún Pokémon puede tener más de 252 EVs en una misma estadística. Aunque esto variará dependiendo del nivel y la naturaleza del Pokémon, de forma general por cada **4 Puntos de Esfuerzo** invertidos en una de las estadística, ésta aumentará 1 punto.

Puntos Individuales (IVs)

Los **IVs se reparten de 0 a 31** en cada una de las estadísticas de nuestro Pokémon y, a diferencia de los EVs, no podremos cambiarlos a nuestro antojo. Los Puntos Individuales **son propios de cada Pokémon**, y se generan en el momento en el que lo capturamos o nace de un huevo. Aunque no suponen tanto cambio en las estadísticas de un Pokémon como lo hacen los EVs, son igual de importantes

Ataques

Hay muchos tipos de ataques distintos, y con efectos muy variados.

- **Los Ataques físicos:** utilizan la estadística de Ataque del Pokémon que los ejecuta, y la de Defensa del que los recibe.
- **Los Ataques especiales:** el daño que causan se calcula mediante el Ataque Especial del atacante y la Defensa Especial del receptor.

Todos los ataques ofensivos tienen cierta potencia y son de un tipo concreto, por lo que siempre buscaremos utilizar los ataques más potentes del tipo que nos interese.

- **Los Ataques de estado:** no causan daño, pero sí que provocan otros efectos en el combate (Recuperación por ejemplo, que provoca que el Pokémon que lo utilice recupere vida, sería un ataque de estado).



Tipos

Por último tenemos los tipos de cada Pokémon, que marcarán las resistencias y debilidades de éstos. A la hora de decir qué Pokémon utilizar, no solamente influyen sus tipos, sino también los ataques que el Pokémon elegido aprenda. Y es que hay un concepto muy importante, conocido como **STAB**, que relaciona estos dos puntos. El STAB provoca una **subida de potencia de un ataque**, si éste es del mismo tipo que el del Pokémon que lo utiliza. Es decir, un ataque de tipo Fuego se ve potenciado por STAB si lo utiliza un Pokémon como Arcanine. Un ejemplo para aclarar esto: sin tener en cuenta el resto de estadísticas, si Arcanine utiliza Lanzallamas, siempre pegará más fuerte que si lo utiliza un Salamence, porque éste no es de tipo Fuego. A la hora de echar un combate es muy importante tener en cuenta las **debilidades y resistencias de cada Pokémon**, para saber qué ataque es más efectivo. Esta es la tabla de tipos con todas las resistencias y debilidades del juego,

Tipo del movimiento del Pokémon atacante	Tipo del Pokémon defensor																	
	Normal	Fuego	Agua	Planta	Eléctrico	Hielo	Lucha	Veneno	Tierra	Volador	Psíquico	Bicho	Roca	Fantasma	Dragón	Siniestro	Acero	Hada
Normal													▲	×			▲	
Fuego		▲	▲	●		●						●	▲		▲		●	
Agua		●	▲	▲					●				●		▲			
Planta		▲	●	▲				▲	●	▲		▲	●		▲		▲	
Eléctrico			●	▲	▲				×	●					▲			
Hielo		▲	▲	●		▲			●	●					●		▲	
Lucha	●					●		▲		▲	▲	▲	●	×		●	●	▲
Veneno				●				▲	▲				▲	▲			×	●
Tierra		●		▲	●			●		×		▲	●				●	
Volador				●	▲		●					●	▲				▲	
Psíquico							●	●			▲					×	▲	
Bicho		▲		●			▲	▲		▲	●			▲		●	▲	▲
Roca		●				●	▲		▲	●		●					▲	
Fantasma	×										●			●		▲		
Dragón															●		▲	×
Siniestro							▲				●			●		▲		▲
Acero		▲	▲		▲	●							●				▲	●
Hada		▲					●	▲							●	●	▲	

▲ RESISTENTE ● EFECTIVO × INMUNE



ENTRENANDO LOS IVS: ¿CÓMO CONSIGO ESTADÍSTICAS PERFECTAS?

Ahora que ya sabemos lo que son los EVs, los IVs y las naturalezas, vamos a ver cómo podemos conseguir controlar estos tres factores.

Lo primero es la crianza. A no ser que el Pokémon que queramos entrenar sea un Pokémon legendario (que nunca podrá poner huevos), lo ideal para conseguir un Pokémon con buenos IVs es criarlo. Para conseguir criar rápido a nuestros Pokémon, necesitaremos conseguir una serie de objetos y Pokémon en Sol y Luna. ¡A por ellos!

Piedraeterna

Este objeto provoca que la cría de un Pokémon herede siempre la naturaleza del progenitor, si éste lleva la Piedraeterna equipada. Esto nos permite asegurar que nuestro Pokémon nazca siempre con la naturaleza que deseamos.

• **¿Dónde conseguirla?** Tendremos que visitar la casa de Liam, que se encuentra en Ciudad Hauoli. En cuanto lo derrotemos, nos entregará esta piedra.

Lazo Destino

Este es el otro objeto imprescindible. Equipando el Lazo Destino al otro progenitor, nos aseguraremos de que la cría siempre herede entre 4 y 6 IVs de éste. Si el progenitor tiene 31 IVs en todas las estadísticas, ya sabemos



que nuestra cría tendrá 4 de las 6 estadísticas perfectas como mínimo.

• **¿Dónde conseguirlo?**
En el Estadio Royale de Isla Akala a cambio de 48 Puntos de Batalla.

Fletchling/Magby

Estos Pokémon poseen la habilidad "Cuerpo Llama" que provoca que, si los llevamos el primero de nuestro equipo, los huevos eclosionen mucho más rápido. Esto es fundamental para ahorrar mucho tiempo a la hora de criar.

• **¿Dónde conseguirlos?** Podemos encontrarlos de forma salvaje en el Área Volcánica Wela.

Ditto con 6 IVs

Este Pokémon es fundamental, ya que puede criar con cualquier otro Pokémon, por lo que será el padre o la madre que utilizaremos con Lazo Destino para que el Pokémon que buscamos siempre tenga de 4 a 6 estadísticas con 31 IVs.

• **¿Dónde conseguirlo?** Se puede conseguir de distintas formas, lo mejor es buscarlo por la GTS, porque mucha gente suele cambiarlos a cambio de otros Pokémon, pero si preferís conseguirlo por vuestra propia cuenta, en la sección de Preguntas y Respuestas del Profesor Kukui también podréis descubrir el proceso para hacerlo.



¡A la guardería!

Ahora que ya tenemos todo lo necesario, ha llegado la hora de viajar a la Guardería de Pokémon Sol y Luna, que se encuentra en el **Rancho Ohana**. Hablando con la cuidadora, tendremos que dejar el Pokémon del que queremos sacar la cría, que debe tener la naturaleza que deseemos (si tenemos nuestro Pokémon pero no con la naturaleza deseada, entonces tendremos que poner huevos o cazar más Pokémon hasta conseguirlo con la que necesitemos), equipado con la Piedraeterna junto a nuestro Ditto,



Magby

equipado con el Lazo Destino. Una vez hecho, y con nuestro **Fletchling o Magby** como primeros del equipo, tendremos que salir y, **justo debajo de la guardería**, encontraremos un pequeño hueco en el que podremos meternos, como se ve en la imagen.



Una vez dentro, y **montados sobre Tauros** para ir más rápido, tan solo tendremos que dar vueltas con el botón deslizante hasta que veamos que **la chica que se encuentra junto al Miltank** cambia de posición. En ese momento ya podremos ir a hablar con ella para que nos dé nuestro huevo. De nuevo podremos ir al pequeño hueco para ir abriendo el huevo e ir cogiendo más de la criadora.

Abriendo 4 o 5 huevos ya tendremos casi seguro nuestro Pokémon con IVs perfectos y listo para ser entrenado.

ENTRENANDO LOS EVS

Ya hemos conseguido criar nuestro Pokémon ¡Ahora tenemos que empezar a entrenarlo!

Antes de subirlo de nivel para que aprenda los ataques que nos interesan, tendremos que **repartir los 510 Puntos de Esfuerzo** como más nos convenga. Normalmente, siempre se reparten 252 (el máximo que se le puede dar a una sola estadística) en las dos características que más nos interesen de cada Pokémon. Por ejemplo, si un Pokémon es muy rápido porque tiene una velocidad base muy alta, y también tiene mucho ataque, no nos interesa que sea un Pokémon defensivo, sino que ataque lo más fuerte y rápido posible, para acabar cuanto antes con el rival. A un Pokémon de este estilo, nos bastará con repartir todos sus EVs entre su ataque físico y su velocidad.

Ahora que ya sabemos cómo repartir los EVs de nuestros Pokémon, llega la hora de entrenarlos. ¿Cómo hago para darle los **Puntos de Esfuerzo** a cada Pokémon? Aunque también hay otras alternativas que comentaremos después, la mejor forma de darle los EVs correspondientes a cada Pokémon es derrotando a otros Pokémon salvajes. Cada Pokémon da de 1 a 3 EVs en una estadística concreta. Pero p**odemos acelerar mucho el proceso** para darle rápidamente los 510 EVs a nuestros Pokémon, ayudándonos de lo siguiente:

Objetos Recios

Hay un total de seis objetos recios en el juego, y cada uno de ellos sirve para **potenciar una de las estadísticas**. Si el Pokémon que recibe un EV al derrotar a otro Pokémon lleva un objeto recio equipado, recibirá siempre 8 EVs adicionales. Por ejemplo, si derrotamos a un Wingull, que sin el objeto daría 1 EV en velocidad, teniendo equipada la Franja Recia, conseguiremos 9 EVs en velocidad. Podemos comprar cada uno de los objetos recios en el Árbol de Batalla por 16 PB.

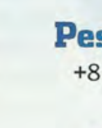


Brazal Recio
+8 EVs en Ataque

Banda Recia
+8 EVs en Defensa Especial

Cinto Recio
+8 EVs en Defensa





Pesa Recia
+8 EVs en PS



Lente Recia
+8 EVs en Ataque Especial



Franja Recia
+8 EVs en Velocidad

Pokérus

En algunas ocasiones, descubriremos que nuestro Pokémon está infectado con una **extraña enfermedad** llamada Pokérus. No hay de qué preocuparse, esta enfermedad es benigna y provocará que nuestro Pokémon **gane EVs más fácilmente**. Concretamente, un Pokémon infectado con Pokérus ganará el doble de EVs, y esto se acumula al plus de los objetos recios. Si un Pokémon ha tenido Pokérus, aparecerá con una pequeña cara rosa en el PC.

Pokémon de Ayuda

Cuando luchamos contra un Pokémon salvaje, este puede pedir ayuda a otro Pokémon durante el combate. Si esto ocurre y **derrotamos al Pokémon ayudante**, los EVs se doblarán de nuevo, al igual que ocurre con el Pokérus. De esta forma, si juntamos Pokérus con un objeto recio y con un Pokémon ayudante, ganaremos entre 36 y 44 EVs (dependiendo de si el Pokémon da 1, 2 o 3 EVs de base) al derrotar a un Pokémon. ¡En nada conseguiremos repartir los 510!

¡Truco!

Si tenemos el **Repartir Experiencia activado**, todos los Pokémon del equipo ganarán los EVs que otorgue el Pokémon salvaje al que derrotemos, por lo que podemos entrenar varios Pokémon juntos si comparten los **EVs en las mismas estadísticas**, y nunca tendremos que sacarlos a luchar. Podemos ir derrotando a los Pokémon salvajes con otro Pokémon de alto nivel que tengamos, para asegurarnos de que repartimos los EVs de forma exacta.









LOS POKÉMON SALVAJES

Estos son algunos de los Pokémon más fáciles de encontrar de forma salvaje. Con cada uno de ellos podrás entrenar una estadística diferente. ¡No te olvides de empezar a crear cadenas de Pokémon ayudantes cuando los encuentres!



PS

- **Pokémon:** WAILMER
- **Evs que otorga de base:** 1 EV en PS
- **Ratio de aparición:** 90%
- **Nivel:** 40-43
- **Localización:** Surfeando en Isla Poni



Ataque

- **Pokémon:** YUNGOOS
- **Evs que otorga de base:** 1 EV en Ataque
- **Ratio de aparición:** 100%
- **Nivel:** 11
- **Localización:** Cueva Sotobosque



Defensa

- **Pokémon:** EXEGGCUTE
- **Evs que otorga de base:** 1 EV en Defensa
- **Ratio de aparición:** 40%
- **Nivel:** 14-17
- **Localización:** Isla Exeggutor



Ataque Especial

- **Pokémon:** GASTLY
- **Evs que otorga de base:** 1 EV en Ataque Especial
- **Ratio de aparición:** 50%
- **Nivel:** 7-10
- **Localización:** Cementerio de Hauoli



Defensa Especial

- **Pokémon:** TENTACOOL
- **Evs que otorga de base:** 1 EV en Defensa Especial
- **Ratio de aparición:** 100%
- **Nivel:** 21-24
- **Localización:** Playa de Hanohano



Velocidad

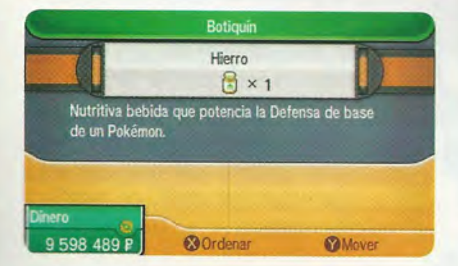
- **Pokémon:** DIGGLET
- **Evs que otorga de base:** 1 EV en Velocidad
- **Ratio de aparición:** 100%
- **Nivel:** 19-22
- **Localización:** Túnel Diglett

LAS VITAMINAS

Además de derrotar Pokémon salvajes para dar EVs, que es la forma más rápida y efectiva, también hay otras tres vías para hacerlo, que pueden complementar a la principal y acelerarán algo más el proceso.

Vitaminas

Hay un total de **6 vitaminas**, una para cada estadística: Más PS, Proteína, Hierro, Calcio, Zinc y Carbono. Cada uno de estos objetos sube 10 EVs en una estadística, pero cada Pokémon solo puede **conseguir 100 EVs** de esta forma (es decir, solo podemos darle 10 vitaminas). Utilizar vitaminas está muy bien para ahorrarnos algo de tiempo, pero **son bastante caras**, así que tendremos que ahorrar bastante para conseguirlas.



Festi Plaza

En la Festi Plaza encontraremos algunos restaurantes en los que, a cambio de chapas, podremos darle **252 EVs** en una estadística a uno de nuestros Pokémon directamente. Esto es muy cómodo y rápido, pero también hay que tener cuidado, porque **las chapas no son nada fáciles de conseguir**. Además, solo se puede hacer una vez al día.

Poké Resort

Cuando dejemos a uno de nuestros Pokémon aquí descansando, conseguirá **4 EVs** (si hemos alcanzado el Rango 3). De esta forma, podemos entrenar hasta 18 Pokémon simultáneamente mientras seguimos jugando. Pero en conseguir 252 EVs en una sola estadística tardarán algo más de 15 horas. Mucho **más lento que derrotando Pokémon** salvajes.



EL CONSULTORIO DEL PROFESOR KUKUI

¡Vuelve la sección más esperada! El Profesor Kukui le toma el relevo al gran Profesor Oak para encargarse de contestar todas vuestras dudas sobre el mundo Pokémon.

¿Necesitas ayuda de Kukui? Escríbele a revistanintendo@gmail.com

¿CÓMO PUEDO SACARLE TODO EL PROVECHO A LA FESTI PLAZA?

Puedes acceder a la Festi Plaza en cualquier momento del juego, siempre y cuando hayas desbloqueado esta función de la RotomDex, a las pocas horas de comenzar la aventura. En este lugar podrás acceder a todas las funciones online de Sol y Luna y conectarte con otros jugadores, tanto conocidos como aleatorios. Al hablar con los visitantes y amigos que recibas en tu plaza y cumplir sus peticiones, recibirás Festimonedas, que podrás canjear posteriormente en alguno de los establecimientos. La Festi Plaza alberga toda clase de



tiendas, como las tiendas de regalos que ofrecen objetos en oferta, las ludotecas donde puedes entrenar y divertirte con tus Pokémon, o las tintorerías, donde puedes teñir tu ropa con otros colores.

¿HAY ALGUNA FORMA DE CONSEGUIR UN DITTO PERFECTO PARA CRIAR?

Para poder conseguir un equipo competitivo, necesitaremos criar a nuestros Pokémon y para ello será necesario un Ditto con los IVs perfectos. ¿Cómo conseguirlo? Muy sencillo, tendremos que dirigirnos a la Ruta 10, lugar donde aparecen Dittos salvajes, con un Pokémon que conozca el movimiento Falsotortazo (que siempre dejará al adversario con 1



PS) y varias Nerviosferas en nuestra bolsa. Cuando encontremos un Ditto, al usar una Nerviosfera y dejarlo con un punto de vida, llamará a otro Ditto para que le ayude en combate. De esta forma comenzamos una cadena, tendremos que ir derrotando a uno de los dos Dittos salvajes, dejando siempre vivo al último Pokémon que ha acudido al combate, para que siga pidiendo ayuda. Cuando hayamos conseguido una cadena de 30 Dittos, ya todos saldrán con 4 IVs perfectos como mínimo y es cuestión de suerte que alguno de éstos tenga los 6 IVs perfectos. ¡Y ahora a criar!

¿QUÉ SON LOS ULTRAENTES Y DÓNDE PUEDO CAPTURARLOS?

Los Ultraentes están considerados Pokémon legendarios en Alola, pero son misteriosas criaturas que proceden de otras dimensiones y han llegado a nuestro paradisíaco archipiélago a través del Ultraespacio. Hay varios ejemplares de cada especie y cada uno de ellos está identificado con un número de serie. Estos son todos los Ultraentes que se han podido avistar en Alola hasta la fecha y el lugar en el que se pueden encontrar y capturar, una vez completado el Desafío Insular:

- **UE-01: Nihilego.** Se encuentra en la cueva Digglet o entre la vegetación del Área Volcánica Wela.
- **UE-02: Buzzwole.** Se encuentran en la Cueva Sotobosque, en la Isla Melemele. Exclusivo de Pokémon Sol.
- **UE-02: Pheromosa.** Se encuentran en la Cueva Sotobosque, en la Isla Melemele. Exclusivo de Pokémon Luna.
- **UE-03: Xurkitree.** Se encuentran en la Jungla Umbría en la Colina del Recuerdo.





- **UE-04: Celesteela.** Se encuentran en el Desierto de Haina o en el Parque de Malié. Exclusivo de Pokémon Luna.
- **UE-04: Kartana.** Se encuentran en la Ruta 17 o en el Parque de Malié. Exclusivo de Pokémon Sol.
- **UE-05: Guzzlord.** Se encuentra en la Gruta Desenlace, en la Isla Poni.

Con la gran mayoría de Ultraentes podréis capturar más de un espécimen de cada especie.

Es muy recomendable atrapar varios de los que son exclusivos de cada edición, para poder intercambiarlos después por los Ultraentes exclusivos de la edición opuesta.



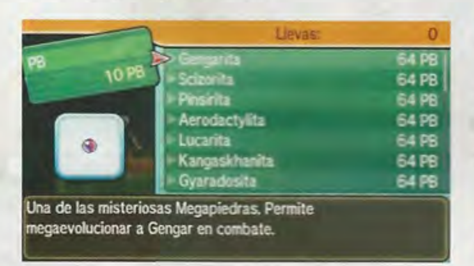




¿DÓNDE PUEDO CONSEGUIR LAS PIEDRAS PARA MEGAEVOLUCIONAR A MIS POKÉMON?

En Alola, muchas de las megapiedras que se podían utilizar en otros juegos para megaevolucionar, no están disponibles y no hay forma de transferirlas desde ediciones anteriores, por lo que, a no ser que sean desbloqueadas en el futuro mediante algún evento, será imposible obtenerlas en Sol y Luna. Estas son las megapiedras que sí se pueden obtener, comprándolas en el Árbol de Combate a cambio de 64 Puntos de Batalla:

Venusaurita, Charizardita X, Charizardita Y, Blastoisita, Alakazamita, Slowbronita, Gengarita, Kangaskhanita, Pinsirita, Aerodactylita, Gyaradosita, Scizorita, Sableynita, Sharpedonita, Absolita, Glalielita, Salamencita, Metagrossita, Garchompita y Lucarita.



Además, también podemos comprar los orbes para provocar la Regresión Primigenia de Groudon y Kyogre en Ciudad Hauoli a cambio de 10000 pokémonedas. Y Rayquaza puede megaevolucionar sin necesidad de utilizar megapiedra, si conoce el movimiento "Ascenso Draco".

¿CÓMO SE CONSIGUE EL POKÉMON LEGENDARIO ZYGARDE EN ALOLA?

Si estáis pensando en conseguir a este extraño Pokémon, coged fuerzas, porque os espera larga búsqueda, y una larga caminata por todo Alola. Y es que para conseguir a Zygarde tendremos que reunir sus células, que están desperdigadas por toda la región. Hay un total de 95 células. En el momento en que veáis algo verde brillar en el suelo, no lo dejéis pasar, porque es una pequeña parte de Zygarde. Por otro lado, también hay 5 núcleos, y cada uno de éstos le enseñará a nuestro Zygarde un movimiento específico:

- **Núcleo 1:** localizado en la casa del protagonista, en Melemele. Permite que Zygarde aprenda el movimiento Velocidad Extrema.
- **Núcleo 2:** localizado en la casa del Kahuna Kaudan, en Melemele. Permite que Zygarde aprenda el movimiento Mil Flechas.
- **Núcleo 3:** en la casa de las piedras, en Koni-koni. Permite que Zygarde aprenda el movimiento Danza Dragón.



- **Núcleo 4:** localizado en la comisaría de la Ruta 17, en Ula Ula. Permite que Zygarde aprenda el movimiento Mil Temblores.
- **Núcleo 5:** localizado en la mansión de Hela, en la Isla Poni. Permite que Zygarde aprenda el movimiento Núcleo Castigo.

Cuando vayamos reuniendo las partes de Zygarde, podremos crearlo en el laboratorio que se encuentra en la Ruta 16. Dependiendo de la cantidad de partes que hayamos conseguido, obtendremos una u otra forma de Zygarde.

¿HAY ALGUNA FORMA DE CAPTURAR A COSMOG?

Si le cogisteis cariño al Cosmog de Lylia durante la aventura y no os conformáis con haber capturado a Solgaleo o a Lunala, podéis haceros de nuevo con este Pokémon una vez completada la aventura. Tendréis que dirigiros al Altar del Sol o al Altar de la Luna, dependiendo de la versión del juego, llevando al legendario respectivo de cada edición, y usar un portal para viajar a otra dimensión. No olvidéis que, para cruzarlo, tendréis que ir de noche si estáis en Pokémon Luna, o de día si jugáis con Pokémon Sol. Una vez estéis en la otra dimensión, id hasta Ula Ula y visitad el lago Corsol o el Lago Corluna (dependiendo nuevamente de la versión). Allí encontraréis a un nuevo Cosmog de nivel 5.



¿DÓNDE SE ENCUENTRAN LAS PIEDRAS EVOLUTIVAS Y QUÉ POKÉMON PUEDEN UTILIZARLAS?

¡Cada vez hay más tipos de piedras evolutivas! Aquí tenéis una lista con todas las que están disponibles en Pokémon Sol y Luna, dónde conseguirlas y algunos de los Pokémon a los que pueden evolucionar.

- **Piedra Agua:** se puede comprar en Koni-koni. Permite evolucionar a Pliwhirl, Shellder, Staryu o Lombre.
- **Piedra Fuego:** se puede comprar en Koni-koni. Permite evolucionar a Vulpix, Growlithe, Eevee o Pansear.
- **Piedra Trueno:** se puede comprar en Koni-koni. Permite evolucionar a Pikachu, Eevee y Elektrik.
- **Piedra Hoja:** se puede comprar en Koni-koni. Permite evolucionar a Gloom, Exeggcute, Pansage o Weepinbell.
- **Piedra Lunar:** se encuentra en la Ruta 13. Permite evolucionar a Nidorina/Nidorino, Clefairy o Jigglypuff.
- **Piedra Solar:** se encuentra en el Monte Rubor y en el Poké Resort. Permite evolucionar a Gloom, Sunkern, Cottonee o Petilil.
- **Piedra Alba:** se encuentra en Ciudad Hauoli, al vencer a Guzmán tras terminar el juego, o en el Poké Resort. Permite evolucionar a Kirlia (macho) o a Snorunt (hembra).
- **Piedra día:** se encuentra en el Antiguo Paso de Poni o en el Poké Resort. Permite evolucionar a Togetic, Roselia o Minccino.
- **Piedra noche:** se encuentra en el Prado de Poni o en el Poké Resort. Permite evolucionar a Murkrow, Misdreavus, Lampent o Doublade.
- **Piedra hielo:** se encuentra en Pueblo Po o en el Poké Resort. Permite evolucionar a Vulpix de Alola y a Sandshrew de Alola.



Piedra agua



Piedra fuego



Piedra trueno

SUPER MARIO RUN



La fiebre del "running"(y del oro) ha llegado al Reino Champiñón, pero para izar el banderín de meta conviene ir bien entrenado con estos trucos y consejos.

CONSIGUE Y DOMINA TODOS LOS PERSONAJES

MARIO



Mario, cómo no, es el personaje por defecto: presenta un **gran equilibrio** entre velocidad de carrera y capacidad de salto y puede **aguantar un toque** sin perder una burbuja gracias a los súper champiñones. Es idóneo para las **fortalezas aéreas**, en las que abundan los abismos y los proyectiles enemigos.

PEACH



Rescátala derrotando a Bowser en la batalla final del mundo 6-4. Su **salto flotante** permite controlar los aterrizajes y superar fácilmente los **niveles aéreos**. Además, es la única que **puede retroceder**: desliza el dedo hacia la izquierda durante un salto flotante. A cambio, es lenta y pierde una burbuja de un toque.

TOAD



Conecta el juego a tu cuenta de **MyNintendo** y canjea la recompensa desde el menú. Toad es **el más veloz** de todos, pero sus habilidades de salto son flojitas y pierde una burbuja cuando recibe daño. Por ello, destaca en los **niveles en tierra firme**, como las praderas. Y con ese cabezón, **golpea dos bloques** a la vez.

LUIGI



Compra la casa de Luigi tras impresionar a **150 Toads verdes** y otros **150 morados**. Es el personaje que **más altura alcanza** con su salto, por lo que puede hacerse con ciertas monedas de colores, acceder a rutas elevadas **más fácilmente** o llegar a lo más alto del banderín. Un buen candidato para **niveles aéreos**.

YOSHI



Reúne **30 Toads rojos y 30 amarillos** en el modo Carreras y compra la casa de Yoshi en la tienda Toad. Usa su **revoloteo** para maniobrar en el aire y alcanzar un impulso extra. Sus botas son **a prueba de pinchos**, toda una ventaja en los **niveles de desierto y castillos** con sierras. A cambio, no es muy veloz.

TOADETTE

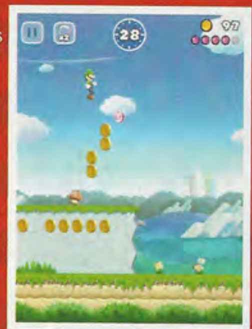


Reúne a **200 Toads de cada color**. Así pondrá a la venta su casa en la tienda. Su velocidad está entre Mario y Toad y, como encargada de decidir quién gana en el modo Carrera, puede conseguirnos unos **Toad extra del rival**. No obstante, los enemigos la mandan directamente a la burbuja y no domina los saltos.

HAZTE CON MONEDAS Y BOLETOS FÁCILMENTE

Rejuega niveles

Competir en el modo Carreras y rejugar niveles del modo Mundos es la clave para conseguir monedas. Ten en cuenta que Yoshi, Peach, Toad y Toadette consiguen **cinco monedas extra** por cada superchampiñón. En el modo Mundos, los niveles de pradera como el **1-1**, **3-3** y **4-2** son los más recomendables para acumular más de 300 monedas por cada pasada. Derrotar al **jefe final** de cada mundo también ayuda y los **niveles especiales** también están llenos de parné.



Recauda en tu Reino

Aprovecha la reconstrucción del Reino Champiñón para cobrar impuestos: **tocando a los Toad** podrás obtener algunas monedas cada cierto número de horas. No olvides recolectar diariamente las recompensas de los bloques de interrogación que irás desbloqueando, son una buena fuente de monedas y boletos. Además, **cada ocho horas** puedes probar suerte en los **minijuegos** de las casas Toad, como el enriquecedor **Tres en Raya** de la casa amarilla.



Derrota enemigos

Vence a todos los súbditos de Bowser que puedas, porque al acabar con cierto número del mismo tipo, **subirán de nivel** al terminar una fase. Así obtendrás **una moneda extra** cada vez que derrotes a ese tipo de enemigo; algo que te reportará mejores puntuaciones. Repite la búsqueda de monedas negras del **nivel 3-3** para subir rápidamente de nivel a los **Goombas y Koopa Troopas**, o las monedas negras del **4-3** para acabar con varias Plantas Piraña y Buzzy Beetles.



Viva MyNintendo

Las monedas de platino que se pueden conseguir cumpliendo **misiones de MyNintendo** se canjean por packs de monedas y boletos. Simplemente compitiendo cada día en el modo Carreras podrás recoger **10 monedas de platino**, y ganando 3 carreras cada semana, otras **50**. Vamos, que cada semana puedes ahorrar hasta 120.100 monedas de platino que se pueden canjear por 2000 monedas, y 150 por 5 boletos. Pero ahorra para los **packs grandes**; merecen más la pena.





CONSEJOS PARA EL MODO CARRERAS

Elige bien a tu rival

Al entrar en el modo Carreras se te asignarán cinco posibles contrincantes (incluso alguno de los amigos que hayas agregado al juego). No elijas uno al tuntún: ten en cuenta que cuanto mayor sea el número de Toads del rival, más experiencia tendrá como jugador, por lo que es probable que sea más difícil ganar. Escoge rivales con un número de Toads lo más bajo posible o **similar al tuyo**. Ten en cuenta también el tipo de escenario y elige a tu personaje en consecuencia.



Impresiónalos

Lo importante no es adelantar al rival, sino impresionar a más Toads a base de **acrobacias** y consiguiendo monedas. Si además eres rápido, mejor, porque podrás cruzar primero el banderín de etapa y agenciarte 10 monedas extra. Las acrobacias que más les gustan a los Toads son saltar sobre varios enemigos sin tocar el suelo, la escalada en cadena, el salto con tirabuzón mientras Mario hace la rana sobre un enemigo; la caída con voltereta... Pruébalo todo.



Consigue más Toads

Sobre todo, fíjate en el tipo de escenario que eliges antes de empezar a correr para conseguir los Toads del color que necesites: rojos en la pradera, morados en las casas fantasma, amarillos en el desierto... Lo más fácil es rejugar constantemente los niveles de **fortaleza aérea**, porque en ellos se consiguen Toads de todos los colores. Y recuerda que **jugar con Toadette** te asegura algunos Toad extra. Ay, el "enchufismo" familiar...



Saltos avanzados

La práctica hace al maestro, pero podrás marcar aún más la diferencia si utilizas técnicas como el **salto controlado** (**deslizando el dedo** hacia la izquierda mientras estás en el aire tras un salto) para frenar ligeramente; el **giro volador** (pulsar A en el aire) de Mario, Luigi, Toad y Toadette para impulsarte en pleno salto y retrasar tu descenso; o el **giro con pisotón** antes de caer sobre un enemigo para alcanzar mayor altura. Y ahora, ¡"Toads" a correr!



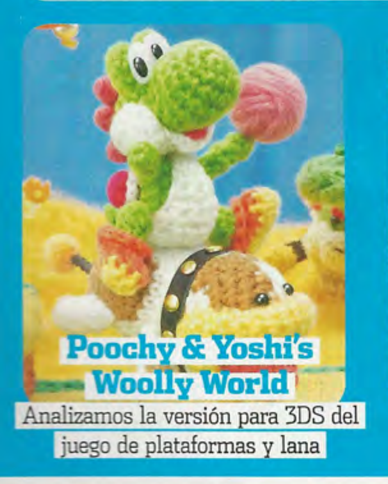
Próximo número

Sale el **20** de febrero

YO-KAI WATCH 2

Una gran aventura de rol, llena de espíritus y diversión, que llegará muy pronto a 3DS. En ella descubriremos nuevos rincones en Floridablanca y conoceremos a más personajes y Yo-kai. ¡El mes que viene os contaremos mucho más!

Y ADEMÁS TODO ESTO...



Poochy & Yoshi's Woolly World

Analizamos la versión para 3DS del juego de plataformas y lana



Zelda: Breath of the Wild

Avance de la obra maestra que se avecina para Switch y Wii U. ¡Y muchos otros avances y contenidos de juegos de Switch!



Pokémon Sol y Luna

Más trucos y consejos en una nueva entrega de nuestro práctico

NOTA: Los contenidos anunciados en esta página pueden estar sujetos a cambios de última hora.

Staff

Redactor Jefe: **Gustavo Acero**
Coordinadora de redacción: **Sonia Herranz**
Redacción: **Roberto Ruiz Anderson, Luis Galán, Miguel Martí, Alfredo Pávez.**
Maquetación **Grafis Soluciones Creativas S.L.**

revistaoficialnintendo@axelspringer.es

EDITA
axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO

AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777, suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC

